VIDEOGIOCHI PER PC

179 Febbraio '04

XENIA EDIZIONI

CD

€ 7.70

THE GAMES machine

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Kain e Raziel per la prima volta insieme!

EVERQUEST 2

Dagli USA l'anteprima sul MMORPG più famoso al mondo

JUDGE DREDD

Il giustiziere dei Rebellion si salva cooperando

DUNGEON SIEGE LEGENDS OF ARANNA

Ritorna l'RPG più famoso di Microsoft

MYST: URU

Appuntamento mancato per UbiSoft

ISSN 1129-2326

40179

9 771129 232009

www.tgmonline.it

DOSSIER

TGM INTERVISTA I PROGRAMMATORI DI HAVOC 2

Il buio sarà l'unico alleato

La nuova era del genere stealth

marzo 2004

12+ www.pegi.info

XBOX LIVE PlayStation 2 PC CD-ROM NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, XBox, the XBox Logos and XBox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

www.splintercell.it

UBISOFT™

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri roberto.ferri@xenia.it

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti stefano.monti@xenia.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri stefano.silvestri@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini iltoso@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini keiser@xenia.it

REDATTORI

Paolo Besser	paolone@xenia.it
Davide Comunello	kylling@xenia.it
Andrea Della Calce	mao@xenia.it
Stefano Gaburri	stepan@xenia.it
Matteo Lorenzetti	elvin@xenia.it
Massimo Monti	ilvlad@xenia.it
Massimo Nichini	nkz@xenia.it
Sergio Porcellini	ray@xenia.it
Dario Ronzoni	ildario@xenia.it
Raffaele Sogni	raffo@xenia.it
Massimo Svanoni	xam@xenia.it
Daniele Vergìni	talentscout@xenia.it

COLLABORATORI

Marco Auletta	rulla@xenia.it
Ivan Conte	kikko@xenia.it
Davide Corrado	konrad@xenia.it
Maurizio Frascino	fakemcgolem@xenia.it
Giuliana Molteni	giuliana.molteni@xenia.it
Luca Polizzotto	hansen@xenia.it
Alex Rossetto	alex.rossetto@xenia.it
Daniele Tamagni	tamaboke@xenia.it
Luca Todesco	luca@xenia.it
Roberta Zampieri	roberta.zampieri@xenia.it

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

Editoriale

DALLA MIA SCRIVANIA ALLA CINA

La cosa che ogni tanto mi stupisce della scrittura è come il flusso creativo vada e venga a intermittenza, almeno per me: fino a pochi minuti fa non avevo in mente nulla da dire, o quasi, mentre ora sono invece numerosi gli argomenti che vorrei trattare. Colgo quindi la palla al balzo e, prima che le idee svaniscano, inizio a scrivere...

Inevitabilmente la prima parte dell'editoriale riguarda il numero di febbraio che avete appena acquistato. È stata una chiusura non facile, dato che dopo la consueta abbuffata natalizia le novità sono uscite col contagocce. Sia chiaro, non che questa sia una novità, dato che da che mondo è mondo i numeri da chiudere nelle prime settimane di gennaio sono sempre i più ostici (insieme a quelli di settembre da consegnare ai primi di agosto). Quello che lascia spiazzati è che questa ristrettezza si sia verificata con toni molto più decisi che in passato, al punto da esserci ritrovati per la prima volta dopo tanti anni ad aver pubblicato tutto quello che c'era da trattare. Il numero 179 di TGM credo resterà a lungo nella storia come esempio di completezza contenutistica, sebbene già veda uno sfondo di angoscia negli occhi del ToSo non appena gli si parla della prossima chiusura; ovviamente, come al solito attingeremo a piene mani al carisma di "bossettiana" memoria e sono sicuro che vi stupiremo anche a marzo. Ho già in mente una copertina piuttosto stuzzicante, in effetti... speriamo vada tutto bene.
Ora, però, è giusto rivolgere lo sguardo al presente, e non solo al futuro. Cattivo come non mai, troneggia in copertina Kain, che nelle passate stagioni videoludiche abbiamo imparato ad amare e odiare (a seconda che si giocasse a Blood Omen o a Soul Reaver). La novità stavolta è che la trama del gioco ci porterà a impersonare sia lui sia il suo antagonista, Raziel, in un mix di azione arcade che si è meritato un bello Star Player sulle nostre pagine.
Non posso non menzionare l'interessante preview su Everquest redatta da un Giancarlo Calzetta in missione speciale negli USA. Purtroppo, se da un lato l'intervista ci avrebbe permesso di riempire ben più delle facciate che trovate in questo numero, dall'altro le immagini sono state date alla stampa con una certa parsimonia. Ovviamente, quando i tempi saranno più maturi torneremo ancora su questo MMORPG che, come ricordavo anche in copertina, vanta al momento il maggior numero di abbonati al mondo.
Passiamo quindi a Myst: Uru, e all'appuntamento mancato citato in prima pagina. Come sapete, il gioco è uscito già da diverse settimane, però abbiamo voluto aspettare a recensirlo perché non era ancora presente il servizio multiplayer tanto annunciato che, inutile nasconderlo, avrebbe rappresentato il vero plus di questo titolo. Purtroppo siamo entrati nel 2004 senza che tale modalità di gioco sia ancora diventata effettivamente funzionante, cosa questa che mi riporta alla memoria un altro episodio famoso di promessa non mantenuta, cioè l'espansione multiplayer di Civilization III. Quali che siano le cause di questa defaillance, motivi tecnici o meno, non possiamo che restare sconcertati di fronte a svarioni così vistosi da parte di software house di blasone.
Chiudo con l'ormai consueta segnalazione del MIA (Missing in Action), termine col quale l'esercito americano definisce i soldati dei quali non si hanno più notizie. Questo mese la recensione che noi tutti avremmo voluto presentarvi sarebbe stata quella di Deus Ex 2, ma le tempistiche non ci avrebbero concesso di svolgere un buon lavoro, né ce la siamo sentita di giocare la versione americana con alla mano la bug-list della versione europea, come sarebbe stato possibile fare. Siamo certi che comprenderete e apprezzerete la nostra scelta e che vorrete attendere il prossimo numero per un lavoro più esauriente.

Cambiando argomento, un tema che vorrei trattare velocemente è stata la presenza di un paio di topic davvero sgradevoli che ho visto apparire nelle ultime settimane sui nostri forum. Sia chiaro, rappresentano gocce nell'oceano dei messaggi che ogni giorno vengono scambiati su TGM Online, ma quello che lascia amareggiati è come alcune persone siano incapaci di vedere semplicemente i lati positivi delle cose. Quello che secondo me dovrebbe essere importante è che Xenia Edizioni mette a disposizione di tutti, lettori di The Games Machine e non, un bellissimo servizio in maniera del tutto gratuita. Un servizio tra l'altro libero, contrariamente a quan-

to sostengono alcuni, affermazione questa confortata dal fatto che certi topic non solo non vengano cancellati (come vedo accadere da altre parti) ma restano aperti anche per 11 pagine.
Il messaggio che vorrei trasmettere con questo editoriale è di godere di ciò che vi offriamo da due anni a questa parte, avendo sempre a mente che tutto ciò che facciamo è per voi. Ciò riguarda sia la gestione del sito, sia le rubriche interne e gli spazi loro assegnati, sia qualsiasi altra cosa. Umanamente spiace vedere che persone alle quali abbiamo finora dedicato la nostra vita professionale non solo non apprezzino la nostra filosofia, ma anzi la usino a proprio favore per motivare posizioni difficilmente sostenibili con un minimo di obiettività.

A questo punto, terminata la sezione "istituzionale", vorrei addentrarmi nei miei consueti discorsi filosofico/videoludici, però tra che lo spazio restante a mia disposizione non è sufficiente a permettermi un discorso di un certo respiro, tra che ogni tanto è anche giusto darvi la possibilità di tirare il fiato tra una dissertazione e l'altra, vorrei chiudere questa doppia pagina con una curiosità alla quale credo nessuno di noi pensi, ma che sta diventando un serio problema in alcuni paesi del terzo mondo. Mi riferisco al riciclo delle parti usate dei computer, tema al quale se non ricordo male anche Claudio dedicò a suo tempo uno spazio su TGM Online. La mia decisione di approfondire questo tema nasce però non tanto da un desiderio di emulazione del Todeskazzi, quanto dalla lettura di un articolo apparso di recente nell'inserto del venerdì di un noto quotidiano, che trattava dei danni ambientali che si stanno venendo a creare in alcune zone della Cina. Da alcune parti infatti, intere cittadine di poveracci lavorano notte e giorno per smontare e riciclare parti di computer usati dei quali l'Occidente si sbarazza costantemente. Ovviamente, leggo, si tratta di un traffico che sarebbe vietato da un trattato dell'ONU del 1989 in merito alla cessazione delle esportazioni di materiali tossici dai paesi ricchi a quelli poveri, ma vuoi che gli Stati Uniti non l'hanno mai ratificato (Kyoto ci dice nulla?), vuoi che le altre nazioni (Europa inclusa) hanno attivato canali di esportazioni clandestini che passano attraverso India e Pakistan, sono ormai milioni i PC dismessi che arrivano in Cina. Qui migliaia di persone li smontano pezzo per pezzo, riciclano ogni chip, sciolgono l'hardware con acidi altamente tossici per recuperare l'oro e il rame dei circuiti, cercano di ricavare quanto più inchiostro possibile dai toner ormai usati e, come non bastasse questo scempio diurno, la notte bruciano le parti inutilizzabili in un tripudio di diossina e polveri tossiche che hanno già decretato in queste zone altissimi tassi di mortalità, aborti e malformazioni. I dati riportati sono infatti angoscianti: leggo che 500 PC contengono in sé 717 chili di piombo, 1,36 chili di cadmio, 86,3 grammi di cromo e 287 grammi di mercurio. Dati ragguardevoli, che se moltiplicati per i 40 milioni di computer che solo gli USA hanno inviato nel 2001, danno l'idea di un fenomeno difficilmente ignorabile.
Ma d'altronde... i manovali cinesi difendono coi denti quella che per loro è l'unica fonte di reddito (per paura che questo business cessi di esistere, aggrediscono i giornalisti che vanno a indagare), il governo cinese risparmia in sussidi e gli occidentali ci guadagnano in termini di costi di riciclaggio (in occidente per compiere questa attività si pagherebbe fino a 10 volte tanto). Se ne avvantaggiano persino le società di trasporto che muovono migliaia di container all'anno. Cosa possiamo allora imparare da questo interessante pezzo di giornalismo? Purtroppo, nulla.
Non voglio fare di TGM una rivista che tratti altro all'infuori dei videogame, quindi vi risparmierò sermoni politici o ecologisti. Il mio unico scopo era quello di farvi riflettere su un aspetto della nostra passione che credo nessuno abbia mai considerato. Ciò che so per certo è che, dal canto mio, la prossima volta che cambierò una scheda video per guadagnare qualche frame al secondo più, farò qualche telefonata per sapere se almeno io, coscienzioso cittadino, nel mio piccolo potrò fare qualcosa per evitare di gettare il mio pezzo di hardware nel bidone dell'immondizia. Sempre che poi un giorno non scopra che la società di nettezza urbana che gestisce la raccolta differenziata, per risparmiare sui costi di riciclaggio non metta tutti i pezzi in un container e...

THE GAMES machine

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi - stefano.lisi@xenia.it

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata
riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
smd@xenia.it

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597
DEL 19/09/1988
presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

Cellulare spento?

SHOOT

Cod. 26368
Mod. A-C-D-E-F-G-L

SIBERIAN STRIKE EPISODE II
Cod. 77634
Mod. E

EARTH INVASION
Cod. 67462
Mod. C-D-G-I-L

PLANET ZERO
Cod. 70946
Mod. C-D-F-G-L-M

ACTION

Cod. 33856
Mod. D-E-F-G-H

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®
Cod. 28986
Mod. A-D-E-F G-H-M

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® EXTENDED OPS
Cod. 51659
Mod. D-E-F-G-H

NIGHTMARE CREATURES
Cod. 71397
Mod. D-E*-F-G*-H*

XIII
Cod.13244
Mod. D-E-F-G-H

SPORTS

Cod. 88892
Mod. C-D-E-F-G*

SPEED DEVILS™
Cod. 89057
Mod. C-D-E-F-I-L

SKATE & SLAM
Cod. 75311
Mod. A-C-D-E-F G-H-I-L

RAYMAN® BOWLING
Cod. 23627
Mod. B-C-D-E-F M-N-Q

RAYMAN® GOLF
Cod. 36807
Mod. B-C-D-E-F I-L-M

SUMMER VOLLEY
Cod. 63215
Mod. C-D-F-L-P

PLATFORM

Cod. 34282
Mod. D-E-F-G-H

PRINCE OF PERSIA® HAREM ADVENTURES
Cod. 82482
Mod. A-B-C-D-E F-G-H-L-M-N-Q

GULO'S TALE
Cod. 44938
Mod. A-D-G

PUZZLE

Cod. 61609
Mod. A-B-C-D-E-F-I-L

CLUSTER PIRATE
Cod. 19018
Mod. C

GAMELOFT CASINO
Cod. 99533
Mod. C

LOCK'EM UP
Cod. 52611
Mod. C-L

Accendilo con i giochi Virgilio!

*Versione del gioco disponibile da dicembre

MODELLI COMPATIBILI: (in caso di problemi di download contattaci a: javasupport@gameloft.com)
[A: Motorola T720] [B: Sony Ericsson T610] [C: Nokia 3410]
[D: Nokia 3510i] [E: Nokia 3650, 7650, N-Gage]
[F: Nokia 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250]
[G: Sharp GX-10] [H: Sharp GX-20] [I: Siemens C55]
[L: Siemens M50] [M: Siemens M55, S55] [N: Siemens SL55]
[P: Nokia 6310i] [Q: LG 5300i, 5400]

PER TUTTE LE INFORMAZIONI E I DETTAGLI VISITATE:
http://gameloft.mobile.virgilio.it

Chiama subito il numero 899 289 900

Inserisci il codice del gioco, oppure segui le istruzioni a voce per consultare il catalogo completo. La chiamata costa 1,8 euro al minuto (iva compresa) e in circa due minuti e mezzo il gioco potrà essere scaricato.
La durata massima non sarà superiore a otto minuti.

CONTROLLA A LATO LA LISTA DEI TELEFONI COMPATIBILI E VERIFICA ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI PER ACCEDERE AI SERVIZI SUL SITO:
http://gameloft.mobile.virgilio.it
VERIFICA ATTENTAMENTE CHE IL TUO CELLULARE SIA CONFIGURATO PER LA CONNESSIONE WAP. CONTROLLA LA VERSIONE SOFTWARE COMPATIBILE CON IL TUO CELLULARE SUL SITO:
http://gameloft.mobile.virgilio.it

IN COLLABORAZIONE CON gameloft

virgilio
IL BELLO DI INTERNET

SERVIZIO RISERVATO AGLI UTENTI TIM / VIETATO IL CONTENUTO WAP

© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Sam Fisher, Speed Devils, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six, Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubisoft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. Prince of Persia The Sands of Time is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. XIII: © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.)

Indice

PREVIEW

EVERQUEST 2 44
LORDS OF EVERQUEST 46
PAINKILLER 48

REVIEW

APOCALYPTICA 88
CRAZY TAXI 3 80
DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA 58
GILBERT GOOD MATE 92
JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH 68
KOREA: FORGOTTEN CONFLICT 78
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE 54
MASSIVE ASSAULT 74
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN 84
THE SIMS: MAGIE E INCANTESIMI 86
URU: AGES BEYOND MYST 64
VEGAS MAKE IT BIG 62
VIETCONG FIST ALPHA 70

RUBRICHE

BACKSTAGE 146
BOVABYTE 126
BUDGET ZONE 96
CONSOLEMANIA CORNER 132
EDITORIALE 4
FRAGZONE 108
HARDWARE 102
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO 24
MOBILE ZONE 124
MOVIE MACHINE 130
MUSIC MACHINE 128
REPLAY 98
SILVER ZONE 14
TALENT ZONE 100
TECNOTIGIEMME 138
TGM DOSSIER 40
TGM MAIL 142
TGM ONLINE 10
TIME MACHINE 122
TIPS 118
VOCI DI CORRIDOIO 28

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti, o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

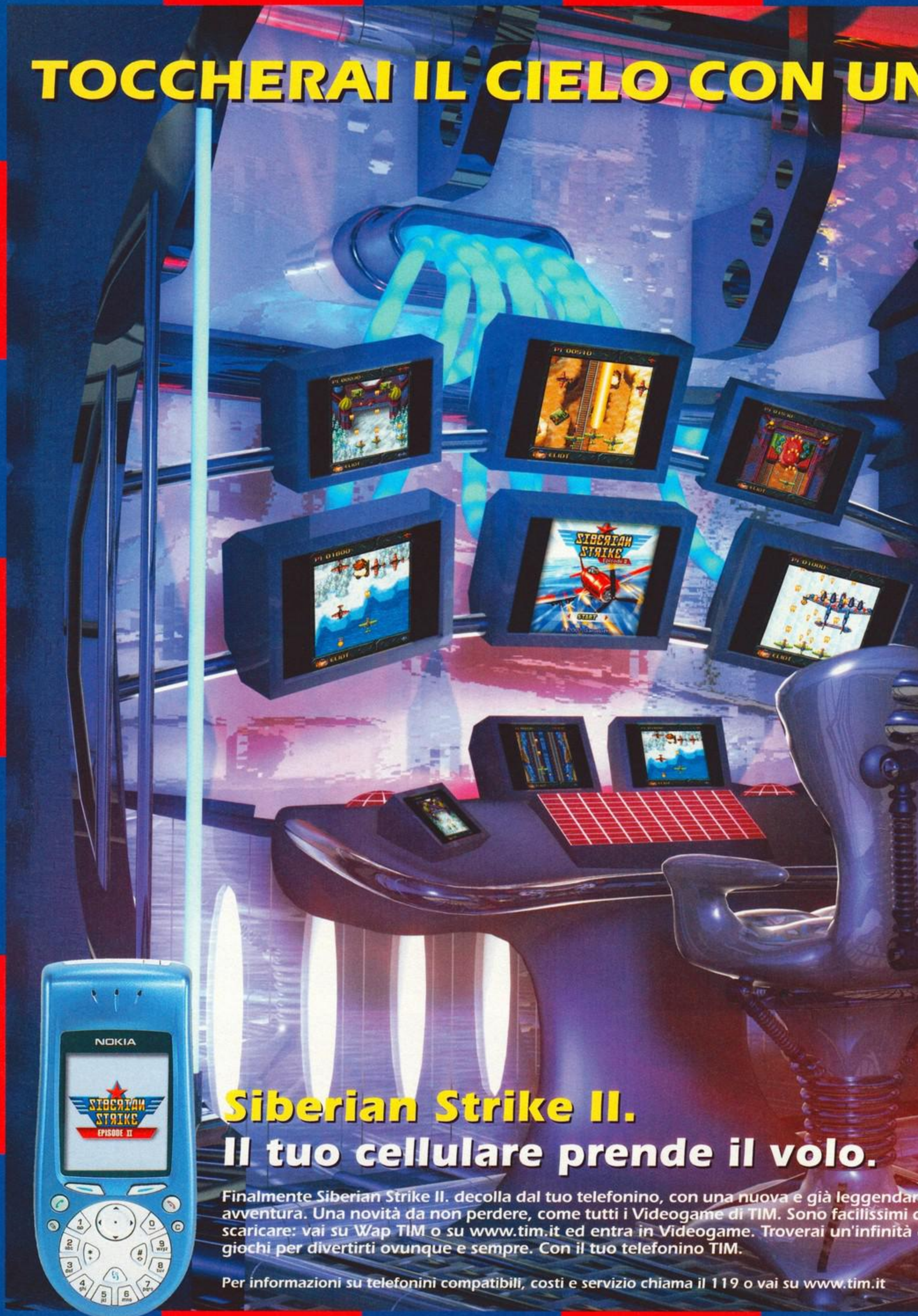
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

TOCCHERAI IL CIELO CON UN



Siberian Strike II.
Il tuo cellulare prende il volo.

Finalmente Siberian Strike II. decolla dal tuo telefonino, con una nuova e già leggendaria avventura. Una novità da non perdere, come tutti i Videogame di TIM. Sono facilissimi da scaricare: vai su Wap TIM o su www.tim.it ed entra in Videogame. Troverai un'infinità di giochi per divertirti ovunque e sempre. Con il tuo telefonino TIM.

Per informazioni su telefonini compatibili, costi e servizio chiama il 119 o vai su www.tim.it

POLLICE.

GSM

Copertura nazionale TIM (settembre 2003) - GSM: 94,4% territorio, 99,8% popolazione.

TIM

Vivere senza confini

Claudio "keiser" Todeschini keiser@xenia.it

www.tgmonline.it

Febbraio pazzerello è ormai alle porte, mentre il sottoscritto è ancora impegnato a smaltire i bagordi natalizi e a disintossicarsi dal salame avvelenato che ha cercato di rifilargli l'Elvin a capodanno...

Spazio estremamente ridotto, questo mese... Del resto, non potevo non concedere almeno un box in primo piano ai folli vincitori "ex aequo" del contest di capodanno... La prima cosa di cui vi voglio parlare, la più importante, è l'aggiunta di un nuovo, potentissimo server dual Opteron (i processori a 64 bit di AMD) con 2 GB di RAM e dischi Serial ATA, la cui installazione è stata portata a termine ai primi di gennaio, e che è stato interamente destinato al forum... Un provvedimento resosi necessario per venire incontro alle aumentate richieste che il numero sempre crescente di utenti genera, oltre che un ottimo modo per iniziare il 2004, non trovate?
E già che siamo in tema di forum, segnalo ai distratti la nascita di ben TRE nuovi forum nell'area Sala Giochi, tutti dedicati al sempre più apprezzato Pro Evolution Soccer 3 per PC: il primo è riservato alle discussioni "generiche" sul gioco; il secondo raccoglie informazioni, consigli e suggerimenti su come personalizzare al massimo ogni aspetto del titolo, mentre nel terzo si trovano tutti i replay delle migliori azioni: perle di bravura o di fortuna, se sono spettacolari questo è il posto giusto per segnalarle! Quindi, se in qualche modo vi appassiona il calcio simulato della Konami, adesso sapete dove dirigere il vostro browser... E per questo mese è tutto, ci si becca online!

SONDAGGIONE

In uno degli editoriali di TGM Online ho parlato dell'aumento delle donne videogiocatrici, e del conseguente adeguamento delle case di distribuzione, che cominciano anche in Italia a presentare campagne videoludiche espressamente pensate per le ragazze. La domanda, inutile dirlo, è sorta spontanea, e abbiamo quindi cercato di capire quante esponenti del gentil sesso frequentano il nostro sito. La risposta è stata quantomeno sconfortante...

Maschio	96.5%
Femmina	3.4%

Questo può voler dire due cose: o le indagini di mercato sono completamente sballate, oppure le donne stanno (quasi) tutte da qualche altra parte.
Abbiamo poi parlato della discussione nata a proposito dei demo che alcuni siti a pagamento offrono in esclusiva (di solito per una settimana o più), e della lettera aperta pubblicata invece dai siti che fanno hosting gratuito, e che in futuro "boicotteranno" tali download. Se volete saperne di più, vi consiglio di andarvi a ripescare l'editoriale del 17 dicembre nell'apposito forum. E così vi abbiamo chiesto: avete mai scaricato demo in esclusiva (a pagamento) prima che venissero rilasciati gratuitamente?

Sì, lo faccio ogni volta che posso	0.9%
Sì, occasionalmente	0.5%
No, ma mi piacerebbe poterlo fare	0.5%
No, aspetto che diventi pubblico	71.0%
Non scarico mai i demo: solo Silver Disc, per me!	26.9%

▼ Tre fotogrammi ripresi dallo strepitoso filmato realizzato da Obi-Fran Kenobi: un'ora e un quarto per raccontare l'indimenticabile giornata dello SMAU 2003, con cena e visita alla redazione. Sono 450 MB, ma non potete lasciarvelo scappare! Correte sul forum per scoprire come e dove è possibile scaricarlo!

◄ Cosa dite? Vi sembra invitante? Solo perché non avete mai degustato un panettone Xenia, che invece è arrivato a casa di Nasou, vincitore del contest di Capodanno (vedi box)!

▼ Non poteva mancare la copertina alternativa a opera di DarioDN, ormai conosciuto come «uomo toccato dal carisma». Ma fa più paura DooM 3 o l'Elvin?

▼ Online trovate ben tre forum dedicati al capolavoro di Konami, Pro Evolution Soccer 3!

GIOCO FEDELTÀ

Continua con sempre maggior successo e partecipazione il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio nel prossimo mese, occhio a non farseli scappare! Sul sito trovate il regolamento completo del contest: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!

Lock-On: Air Combat Simulation

Se siete degli amanti di simulazioni di battaglie aeree, non potete lasciarvi scappare Lock-On, un gioco che vi metterà alla guida dei più moderni velivoli da combattimento (compresi i tre caccia in forza alla Nato). Venti adrenaliniche missioni, modalità multiplayer anche cooperativa ed effetti grafici e sonori di prim'ordine sono le caratteristiche principali di quest'ultimo nato di casa UbiSoft... un titolo che partecipando al Gioco Fedeltà potrete avere senza tirare fuori una lira!
UbiSoft

Il Signore degli Anelli: la Guerra dell'Anello

Un RTS che vi immerge in maniera estremamente convincente nelle epiche atmosfere de Il Signore Degli Anelli. In "La Guerra dell'Anello" avrete la possibilità di sfidare fino a 8 giocatori contemporaneamente, di partecipare a scontri "storici" come la Battaglia del fosso di Helm e di mettervi al comando dei Servi di Sauron o dei Popoli Liberi della Terra di Mezzo, cambiando in questo modo le sorti della battaglia e la strategia d'azione. Un gioco che gli amanti degli RTS e della saga del Signore Degli Anelli non possono lasciarsi scappare.
Sierra

Lords of Everquest

Avremmo potuto mettere in palio già qualche tempo fa Lords Of Everquest, ma abbiamo preferito attendere la versione tradotta in italiano (dialoghi e interfaccia). Per chi non lo sapesse, Lords Of Everquest è uno strategico in tempo reale che vi immergerà in un mondo fantasy popolato da draghi, elfi, orchi e altre bestiacce tipiche di questo filone letterario. Se cercare un RTS con una grafica di ultima generazione, decine di mappe in single player e altrettante in multiplayer, dotato di una giocabilità notevole ma soprattutto se lo volete gratis, state con gli occhi ben aperti sul nostro sito!
Sony Online Entertainment/Ubisoft

▶ Avete voglia di un bel passatempo elettronico? Correte su TGM Online, nella sezione Flash'n'Java: una delle chicche di questo mese si chiama Chomp! Chomp! Safari, e vi terrà impegnati per parecchio tempo!

▶ Prima il restyling, poi l'aumento di banda, e adesso un terzo server, potentissimo, tutto dedicato al forum di TGM! E non veniteci a dire che non vi vogliamo bene!

CONTEST DI CAPODANNO

Chi è l'autore del primo messaggio dell'anno sul forum? Chi è così pazzo da rinunciare a un brindisi con gli amici/parenti/fidanzata per essere presente su TGM Online a salutare tutta la comunità di lettori? Come dite? Nessuno? Eh no, cari miei, vi sbagliate, e di grosso! Quando il server ha battuto la mezzanotte, un sacco di persone erano collegate per salutare l'arrivo del nuovo anno.
Il vincitore di quest'anno è il prode Nasou, che è stato premiato con un ambitissimo panettone Xenia corredato da una cartolina autografata dalla redazione. La cosa incredibile, e che ha stupito anche noi, è che dopo il suo post ci sono altri TRENTASETTE messaggi che segnano le 0.00 del 1 gennaio 2004. Questo vuol dire che trentotto persone hanno premuto il tasto di risposta al topic pressoché contemporaneamente! Senza contare tutti quelli che l'hanno fatto qualche istante prima o dopo... Le robe dei matti...
E come promesso, ecco l'elenco dei "pazzi" di capodanno, premiati con una cartolina autografata dalla redazione e dall'immancabile citazione sulle pagine della loro rivista preferita: nasou, Taker, Diflu, MAX MIND, Maduin666, alccat, Dark Phoenix, Jedi, Deus, arguile66, PerezDeQueya80, il Gatto, sarge, gnam, Marhault, Shea, emajs, mircoas, ATARI_Magari!, chk, Francesco78, xenod, El-Mazun, Fenris, Maverick86, marco1_79, tidus89, Deusrexmachina, Jarman, Shebuka, bellaLI!, falcomaltese, achi, LOLLOSO, linux2, Trixstyle, DarioDN (spero di non essermi dimenticato di nessuno e di aver trascritto tutti i nomi correttamente). Bella voi! E complimenti a El-Mazun per lo sbattimento di realizzare l'immagine di questo box!

TGM Silver CLUB

Raffaele Sogni raffo@xenia.it

TGM OFFICIAL CHAT | TGM BAZAR | TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD | GIOCO ALLEGATO | MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE | TALENT ZONE | GAMES REDA | WEB SURFER

Ciao a tutti! Le pagine di questo mese risultano un po' "congestionate", a causa delle due recensioni del Contest Of The Month. Due recensioni significano però anche due vincitori... Per quanto riguarda il resto, voglio ringraziarvi per essere stati davvero in tantissimi a scaricare il nuovo gioco redazionale (chi non lo avesse ancora fatto può rimediare puntando il browser all'interno dell'area Games Reda) e per i tanti messaggi positivi ricevuti, sia via mail sia sul forum. Vi posso già anticipare che siamo già all'opera per regalarvi, prima possibile, un altro titolo con cui passare qualche ora di relax.

Buona lettura!

TGM SPECIAL PRICE

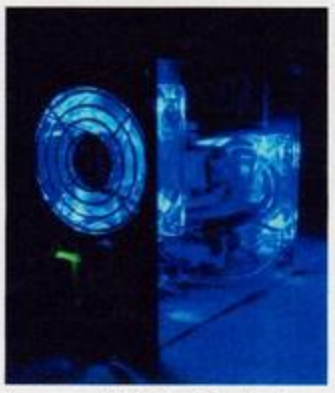
ALIMENTATORE X-ALIEN

Drako.it

Avete un alimentatore che va a carbonella? Ne volete acquistare uno di quelli cattivi, che magari renda allo stesso tempo un po' più "cool" il vostro case?

~~108~~ 85€

Nessun problema, ci pensiamo noi! Grazie a Drako vi proponiamo X-Alien, un alimentatore prodotto da Levicom che vanta la straordinaria potenza di 500 Watt! Altre caratteristiche sono la cover in plexyglass e le componenti UV Reactive (pulsanti e molex).



Questo alimentatore possiede inoltre due ventole termocontrollate e molto silenziose, con tanto di regolatore nella parte posteriore... e il bello è che la luminosità delle ventole cambia al variare della loro velocità di rotazione!!!

Prezzo di listino: 108 €
Prezzo solo per i lettori di TGM: 85 €

NGI F4

Continua per un altro mese l'offerta sulla linea F4 di NGI... nel caso vi siate persi la promozione del mese scorso, ve la ripeto a grandi linee: F4 è un accesso a Internet ISDN (fino a 128kb/s) e/o analogico, ideato per chi vuole un servizio veloce e, in quanto flat, senza la preoccupazione di ritrovarsi recapitate a casa bollette salate.

-10%

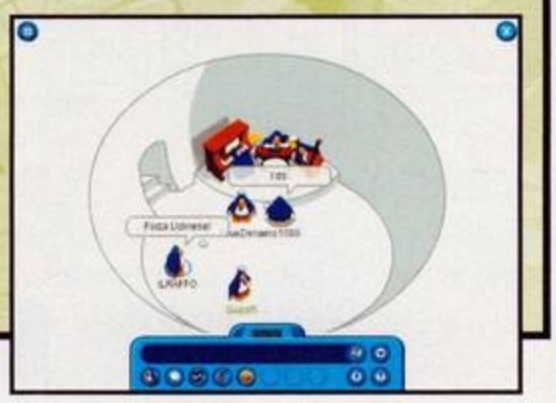
Le linee F4 sono ideate per garantire il massimo della velocità (per una linea ISDN) al massimo della stabilità: utilizzano, infatti, sistemi di compressione dei dati (che permettono di aumentare le prestazioni fino al 200%), la tecnologia AUP per far sì che la disponibilità delle linee sia garantita e svariati altri accorgimenti, che ne fanno una scelta molto indicata per i videogiocatori alla ricerca di una banda costante e di buona velocità. I prezzi della linea F4 partono da un minimo di 9 € per il pacchetto "Notte" a un massimo di 52 € per quello "Business", passando per altri tre "livelli" intermedi a seconda delle ore di connessione (potete recuperare ulteriori informazioni all'indirizzo internet.ngi.it).
A tutti i lettori di TGM che acquisteranno l'abbonamento tramite l'area Special Price verrà automaticamente assegnato uno **sconto del 10%** su uno qualsiasi dei cinque pacchetti disponibili!

TGM OFFICIAL CHAT

La chat continua bella spedita nella sua missione di antistress per tutti i lettori e utenti di TGM Online, ospitando giorno dopo giorno utenti che hanno voglia di confrontare le proprie opinioni sulle letterine di Striscia la notizia così come sugli scioperi dell'ATM (passando per tutti gli argomenti possibili immaginabili). Noi, comunque, non restiamo con le mani in mano e anche questo mese ve lo dimostriamo proponendovi due appuntamenti assolutamente imperdibili. Innanzitutto si comincia parlando di **Black & White 2**, uno dei titoli più attesi del 2004, che promette di farci provare un'esperienza videoludica come raramente prima d'ora, ma che possiede ancora molti segreti ed elementi poco chiari. A rispondere alle domande di chiunque vorrà accedere alla chat (il giorno **mercoledì 11 febbraio alle 21**) ci sarà un ospite d'eccezione: Francesco Carucci, unico programmatore italiano dei Lionhead Studios e impegnato direttamente nello sviluppo del gioco.
Per quanto riguarda invece l'appuntamento col redattore di TGM, sono molto felice di potervi annunciare che il giorno **giovedì 19 febbraio alle ore 21** il mitico **Gaburri** sarà a vostra disposizione, per parlare di hardware, di aranciate amare e di tutto quello che oserete chiedergli..
Vi aspettiamo!

THE BEST OF WEBSURFER

Il sito di questo mese è quello segnalato da Raffaella, che ci ha permesso di conoscere una chat alquanto particolare, interamente popolata da pinguini (con tanto di luogo d'incontro con banda musicale all'interno di un igloo). L'idea è molto carina e originale e probabilmente per questo motivo ha riscosso un successo così ampio... complimenti a Raffaella dunque per averci fatto conoscere questo curioso sito!
http://www.rocketsnail.com/chat/penguin/index.html



CONTEST OF THE MONTH

Il premio per il vincitore di questo mese (in altre parole, quello che scriverà la recensione più interessante di BloodRayne) è particolarmente bello: stiamo parlando di un sistema di casse 2+1 di Altec Lansing e, in particolare, del modello VS-4121. Dietro questa sigla si nasconde un sistema audio dal design molto ricercato, composto da due tweeter da 28 mm in grado di riprodurre le alte frequenze in maniera estremamente nitida, mentre il midrange da 3" situato alla base dei due satelliti (tra l'altro schermati per poter essere posizionati a fianco al monitor) permette una risposta alle medie frequenze senza eguali per prodotti di questa categoria. Per concludere, il subwoofer da 6,5" garantisce una risposta alle basse frequenze di assoluta qualità.
Insomma un prodotto del valore indicativo di 119 €, che noi faremo arrivare direttamente a casa di colui che verrà scelto come miglior recensore!

I VINCITORI DI QUESTO MESE SONO...

Come anticipato il mese scorso, per motivi legati all'uscita di due numeri di TGM in un solo mese, questo appuntamento vede due vincitori (numero di dicembre e speciale natalizio), che si portano a casa rispettivamente una splendida web cam/fotocamera digitale Logitech (Giulio Cantagallo) e un case Techsolo con tanto di cuffie stereo e microfono (Alessandro Boccato). Per motivi di spazio, però, ci vediamo costretti a mettere solo uno stralcio delle due recensioni, che potrete trovare integralmente sul sito di TGM nell'area Contest Of The Month.

BATTLE REALMS

Giulio Cantagallo

In un genere quanto mai inflazionato come quello degli strategici in tempo reale è sempre più difficile riuscire a trovare titoli che sappiano dire qualcosa di nuovo e quindi la sfida lanciata da Castillio è stata sicuramente coraggiosa. Vediamo insieme se questa sfida è stata vinta o se invece Battle Realms è uno di quei titoli dai buoni presupposti che però, per un motivo od un altro, non riesce a mantenere tutte le promesse.

Battle Realms pone l'accento sul combattimento all'arma bianca... e con parecchio stile. Tutto ha un aspetto fantastico e solo questo fatto è degno di nota. La buona notizia è che le belle sorprese non finiscono qui. Si tratta di un gioco di strategia in tempo reale (RTS) ambientato nel Giappone feudale, con una forte tendenza agli scontri sanguinosi e alle arti marziali, corredato di decine di diverse unità squisitamente realizzate, divise in diverse fazioni dalle forti connotazioni grafiche, effetti speciali impressionanti e un modello di gestione delle risorse decisamente innovativo...

ALIENS VS PREDATOR 2

Alessandro Boccato

L'appassionato dal palato fino parlerebbe di un gioco che soddisfa, di situazioni da cardiopalma, anche se, per dirla tutta, è la missione del marine che fa la parte del leone.
Lo psicologo potrebbe sentenziare che gli ideatori hanno voluto esorcizzare la paura del buio, dell'ignoto, del lato oscuro dell'uomo e via così. Il filosofo monterebbe in cattedra dicendo: "Alien, Predator e l'Uomo sono stati scelti come protagonisti dell'eterna lotta tra il Bene e il Male. Ma chi è il Bene e chi il Male?" Il narratore: "mentre si avventurano nel loro confronto attraverso il tempo e lo spazio, verso il duello finale, i marines sono testimoni di storie straordinarie, di coraggio e passione...". Il medico lo sconsiglierebbe per le troppe controindicazioni, compreso il cortocircuito cerebrale.
I genitori, guardando le loro creature indifese dal mondo violento, lo fuggirebbero.
Ma il poeta, e i poeti si sa, bisogna starli ad ascoltare, con antico fervore si alza in piedi e, senza preamboli, andando all'essenza, così declama:
"Atroci sofferenze risuonan nella notte, gli alieni ed i soldati si danno tante botte.
Le rogne d'ogni tipo arrivan tutte a frotte, sfuggenti cacciatori incettano ossa rotte.
Qui tutto quanto è tetro e fa venir sudori, vorrei tornare a casa, e rivedere i fiori.
Qui sono tutti brutti, cattivi ed arrabbiati, ma allora perché mai, son stati sì creati?...

TGM Silver CLUB — COME ACCEDERE

Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver zone

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

SILVER DISC VOL. 181 - 182 - SILVER DVD VOL. 13

Se dovessi stilare il consueto podio, questo mese il primo gradino sarebbe sicuramente occupato dal titolo targato Illusion Softworks. Hidden & Dangerous 2 mi ha veramente rapito e ho capito cosa deve aver provato Fake, che adesso è su qualche isola deserta a giocare a calcio con Panariello (così dice lui), mentre scriveva la recensione. Beh, non mi resta che augurarvi buon divertimento...

AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

Hidden & Dangerous 2

Illusion Softworks ci riporta ai tempi della Seconda Guerra Mondiale...

Imparate da subito a impartire ordini ai vostri uomini: potrete richiamare un pratico menu premendo il tasto 0 del tastierino numerico.

Dopo avergli tributato i giusti onori in fase di recensione, siamo molto felici di potervi permettere di toccare con mano l'ultima fatica nata dai prodi ragazzi della Illusion Softworks. Terminata l'installazione del dimostrativo contenuto all'interno della directory \H&D2 del volume 182, vi verrà richiesto di creare un profilo utente, per mezzo del quale il gioco terrà conto dei vostri progressi. Una volta compiuta questa semplice operazione, potrete gettarvi nel vivo dell'azione, provando un'intera missione estrapolata dal gioco finale. Come avrete modo di apprendere durante il briefing (che sostituisce il caricamento... mica male, no?), il vostro scopo sarà quello di portare aiuto a un gruppo di vostri commilitoni, i quali stanno opponendo resistenza all'interno di una banca. Peccato che la strada che conduce dal vostro rifugio all'obiettivo sia veramente strapiena di soldati nemici... Poco male, visto che potrete contare su una squadra di quattro uomini, ai quali impartirete ordini tramite il tastierino numerico (il tasto 0, per esempio, richiama la lista delle azioni disponibili). I più precisini tra voi potrebbero voler optare per la modalità tattica, che di fatto trasforma H&D2 in uno strategico a turni, regalandovi tutto il tempo che serve per pianificare attentamente ogni singola mossa. Per il resto, vi basti sapere che i vostri uomini possono essere spostati singolarmente con l'uso delle frecce cursore, e che sparano alla pressione del tasto sinistro del mouse. Una piccola chicca è sicuramente la funzione attribuita alla rotellina, che permette di modificare la velocità dell'andatura. Per poter giocare con H&D2 avrete bisogno di un processore a 600 MHz, 128 MB di RAM e di una scheda video che abbia almeno 32 MB di memoria.

GENERE: FPS Tattico
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.hidden-and-dangerous.com

Unreal II XMP

Finalmente i programmatori di Atari hanno deciso di regalarci il multiplayer per il controverso Unreal II!

Qualche tempo fa, parlando con Elvin, era emerso che una delle più gravi mancanze di Unreal II fosse proprio l'assenza del multiplayer. Probabilmente, le voci dei molti appassionati devono aver intenerito i cuori del signor Atari, che ha così pensato di regalarci un'espansione multiplayer totalmente gratuita per Unreal II. Terminata l'installazione del demo potrete mettervi subito all'opera con l'unico obiettivo di fraggare quanti più nemici possibile. Il sistema di controllo ricalca molto fedelmente i cliché del genere, il che significa che potrete manovrare il vostro personaggio con le lettere W, A, S e D e gestire gli attacchi con l'ausilio dei tasti sinistro e destro del vostro mouse. Agli utenti della versione DVD farà piacere sapere che, all'interno della FragZone di questo mese, potranno trovare la versione completa di questo stupendo MOD, la quale necessita del gioco originale per essere installata. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, accompagnato da 128 MB di RAM e da una scheda grafica che abbia almeno 32 MB di memoria video.

GENERE: FPS
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.unreal2.com

Storm Angel

I Loaded Studio provano a riportare in voga un genere storico...

Quelli che possono fregiarsi del titoli di videogiocatori D.O.C. hanno sicuramente visto almeno una volta nella loro vita lo stupendo Project X, titolo targato Team 17 (sì, gli stessi di Stunt GP e Worms...) che seppe inorgoglire tutti i possessori di Amiga. Il demo contenuto all'interno della directory \Storm Angel potrebbe definirsi una specie di clone del suddetto, o meglio ancora del più anziano R-Type. Se ancora non sapete di cosa stiamo parlando, forse le parole shoot 'em up vi potrebbero aiutare. Tutti i giochi fino a ora citati, infatti, rientrano in questa categoria e vi mettono alla guida di un'astronave impegnata a distruggere tonnellate di invasori. Lo schema di gioco è decisamente semplice e le uniche cose che vengono richieste sono evitare il piombo avversario e cercare di impallinare più vascelli nemici possibile. Abbattendo i vostri avversari potrebbe infatti capitare che a video compaia una grossa lettera colorata (P e S sono le possibilità offerte dal demo). Raccogliendola sarete in grado di potenziare il vostro attacco primario oppure quello secondario (attivati, rispettivamente, dai tasti CTRL e ALT di sinistra). I requisiti minimi per poter giocare con Storm Angel prevedono l'impiego di un processore a 350 MHz, accompagnato da 32 MB di RAM e da una scheda video con almeno 8 MB di memoria.

GENERE: Shoot 'em Up
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.loaded-studio.com

Imparate a gestire bene gli attacchi più potenti, visto che vi espongono ai colpi nemici...

Teenage Mutant Ninja Turtles

Tremate, tremate, le tartarughe ninja sono tornate...

Imparate a gestire bene gli attacchi più potenti, visto che vi espongono ai colpi nemici...

La prima cosa che associo alle tartarughe ninja, oltre alla faccia di un topo troppo cresciuto, è la voce di Vanilla Ice T., tutto intento a cantare "Go Ninja Go". A parte questo strano ricordo, sono veramente contento di proporvi la versione dimostrativa di Teenage Mutant Ninja Turtles, che potrete trovare all'interno dell'omonima directory su Silver DVD. Il gioco rientra nella categoria dei picchiaduro a scorrimento e vi permette di vestire i panni di una delle quattro tartarughe protagoniste. Lo scopo del demo è decisamente semplice: si tratta solo di abbattere tutti i nemici prima che riescano a mandarvi al tappeto. A vostra disposizione avrete diversi attacchi, che possono essere richiamati tramite la pressione di alcune lettere. Con la F sferrerete il colpo più potente (che risulta logicamente più lento), mentre con la lettera D sarete in grado di vibrare colpi veloci (ma meno devastanti). Grazie alla lettera E potrete scattare nella direzione in cui siete rivolti, mentre premendo R lancerete le famose shuriken. Per spostare il personaggio, invece, vi basterà utilizzare le frecce cursore. Personalmente, vi consiglio di rivolgere la vostra attenzione alle auto che "sostano" nell'area di gioco: facendole esplodere (bastano cinque o sei colpi) potrete eliminare anche i nemici... Per giocare con TMNT avrete bisogno di un processore a 500 MHz, 64 MB di RAM e di una scheda grafica con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Picchiaduro a scorrimento
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.konami.com/tmnt

Secret Weapons Over Normandy

Preparatevi a salire a bordo degli aerei più belli del Secondo Conflitto Mondiale, ma lasciate a casa i manuali...

Solitamente, quando si pensa ai simulatori di volo, la prima immagine che viene richiamata alla mente è quella di corposi manuali, cloche e tutto il resto. Questo Secret Weapons Over Normandy, invece, vi darà la possibilità di volare senza dover leggere nemmeno una riga, dal momento che "analizza" il sogno più antico dell'uomo sotto un punto di vista decisamente arcade. Il demo mette a disposizione la modalità Campagna, la quale si divide in due menu secondari: da una parte troviamo i tutorial, che vi insegneranno le basi, mentre dall'altra ci sono le missioni vere e proprie. In quella che alla Lucas hanno pensato di mettere a disposizione dovrete preoccuparvi di abbattere una squadriglia di aerei tedeschi che sta attaccando un convoglio di terra. Il sistema di controllo sfrutta i tasti W, A, S e D per spostare l'aereo, mentre con la barra spaziatrice e il tasto ALT potrete ricorrere al fuoco delle mitragliatrici o alle bombe (per attaccare gli obiettivi a terra). Altri tre tasti che vi faranno molto comodo sono il simbolo "–" e i numeri 8 e 5 del tastierino, che attiveranno, rispettivamente, il carrello (indispensabile per gli atterraggi) e la manetta del gas (con il tasto 8 accelerate, con il 5 rallentate). I requisiti minimi prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, accompagnato da 128 MB di RAM e da una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria video.

GENERE: Dogfight Arcade
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.overnormandy.com

Il fatto che SWON sia un arcade non significa che abbattere i nemici sia una cosa facile...

Battle Mages

Il genere più prolifico in questo momento pare essere quello degli strategici in tempo reale. Battle Mages è qui per dimostrarcelo...

Buka Software sembra intenzionata a conquistare tutti i settori del complesso mondo videoludico. Dopo averci spedito in missione con Fair Strike, ora si prepara a farci diventare dei condottieri provetti. Terminata l'installazione del demo contenuto all'interno della directory \Battle Mages, potrete cimentarvi con questo divertente RTS che, nonostante non sia un capolavoro a livello tecnico, riesce ad accalappiare tanto l'appassionato quanto il giocatore occasionale. La prima cosa che vi verrà chiesta riguarda il tipo di mago che volete impersonare: di base, tre delle classi a disposizione mettono nelle vostre mani i segreti di altrettante scuole magiche, mentre l'ultima (condottiero) è riservata a chi preferisce usare la forza bruta al posto della bacchetta. Il demo mette a disposizione due missioni: la prima è un tutorial che vi spiegherà passo per passo come muovervi nel gioco, mentre la seconda consentirà a tutti di sperimentare quanto appreso in modo "autonomo". Il sistema di controllo sfrutta quasi interamente il mouse, che può essere impiegato per selezionare le truppe e impartire loro ordini, i quali cambieranno a seconda del punto in cui posizionerete il vostro cursore. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, 64 MB di memoria e di una scheda grafica con almeno 8 MB di VRAM.memoria video.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.buka.com

Massive Assault

Gli strategici in tempo reale vi paiono troppo frenetici? Date un'occhiata a Massive Assault...

Il nome Revolution Software non suonerà certo nuovo a chi bazzica da un po' di tempo queste pagine: i programmatori in questione sono tra i migliori in circolazione, almeno per quanto riguarda il genere delle avventure grafiche. Già, perché questo Broken Sword 3 rientra proprio in questa categoria e ci mette nei panni del belloccio di turno che deve salvare il mondo dal solito pazzo scatenato con manie di protagonismo. Una volta terminata l'installazione, sarete subito catapultati nel bellissimo mondo di BS3 e dovrete risolvere i primi enigmi del gioco. La situazione, lo diciamo subito, non è delle migliori, visto che vi trovate a bordo di un aereo che sta per cadere in un burrone. La prima cosa da fare è slacciare la cintura (tasto S), quindi recuperare la bottiglia di birra che si trova poco distante dalla vostra attuale posizione. Il passo successivo consiste nello spostare la cassa a sinistra, posizionandola in fondo all'aereo. Solo così, infatti, potrete evitare di precipitare... Successivamente, entrate in cabina e perquisite il vostro amico... Ehi, ma non vi sto dicendo troppo? Beh, forse sì, quindi passiamo ai requisiti minimi di sistema, che prevedono l'impiego di un processore a 600 MHz, accompagnato da 64 MB RAM e da una scheda grafica accelerata con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Strategico a turni
MULTIPLAYER: Hot Seat
SITO: www.massiveassault.com

V-Rally 3

Se non avete paura di sporcare di fango la vostra macchina, forse dovreste continuare a leggere qui...

La serie di V-Rally vanta una tradizione veramente lunga, sia su PC che su console. Il terzo capitolo di questa "saga" è arrivato da poco anche sui nostri personal computer, e il demo che potete trovare all'interno della directory omonima vi permetterà di farvi un'idea della qualità finale del prodotto. Terminata l'installazione, potrete prendere parte a una tappa di un famoso rally, che affronterete a bordo di una Peugeot 206. Il sistema di controllo permette di utilizzare la tastiera, che vi consentirà di sterzare a sinistra, a destra, accelerare e frenare per mezzo delle frecce cursore. Il freno a mano (indispensabile in ogni gioco di rally che voglia fregiarsi di tale titolo) viene azionato dalla barra spaziatrice, mentre qualora finiate fuori pista (e capiterà spesso, almeno agli inizi), potrete ripristinare la vostra posizione semplicemente premendo la lettera B. Prima di passare ai requisiti minimi, menzioniamo l'ultimo tasto utile, ovvero la lettera C, che vi permetterà di cambiare la visuale con la quale affrontare la corsa. Per sfrecciare a tutta birra sugli sterrati di mezzo mondo sono richiesti un processore a 600 MHz, 128 MB di RAM e una scheda grafica accelerata con almeno 32 MB di memoria video. Personalmente vi consiglio anche un bel pad, meglio se analogico...

GENERE: Racing Game
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.vrally.com

SHAREWARE

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

ACTUAL WINDOWS MANAGER 2.5

www.actualtools.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 19.95 $

Dopo aver conosciuto Actual Title Buttons qualche mesetto addietro, ecco tutta per voi la versione "enhanced" del simpatico programma della ActualTools, che in una sola minuscola applicazione mette a disposizione un gran quantitativo di strumenti e feature inedite per il "controllo" delle finestre aperte sul proprio desktop. AWM vi permette di configurare ogni finestra (e per contro, ogni applicazione) per renderla meno ingombrante, più gradevole da vedere e più personale.

EDITPLUS 2.11 SR2

www.editplus.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: trenta giorni senza limitazioni
Registrazione: 30 $

EditPlus rappresenta uno dei migliori editor di testo shareware attualmente in circolazione. A dispetto di quanti possano pensare che un programma del genere non sia granché utile, i programmatori che armeggiano tutti i giorni con il codice dei più disparati linguaggi trovano in questa utility una decisa e valida alternativa a costosi editor specialistici. EditPlus è un editor di testo per Windows, che offre tuttavia molte feature in grado di aiutare gli autori di pagine web e/o chi utilizza linguaggi di programmazione ad alto livello. Una volta installato, il programma può essere usato per trenta giorni di fila, dopodiché sarà necessario registrarlo o disinstallarlo.
Nella cartella "User Files" trovate oltre sessanta plugin di sintassi che permettono di lavorare con diversi linguaggi di programmazione, da Apache all'assembler del 6502, dall'ASP, a Flash, passando per java, LaTEX, MySQL, Modula 2 e 3, PHP, XML e Visual Basic, mIRC e Unreal Tournament 2003!

K-MELEON 0.8.2

kmeleon.sourceforge.net
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: GNU General Public License
Registrazione: nessuna

K-Meleon è un browser, da alcuni definito la risposta per Windows allo splendido Galeon per Linux (il paragone non è del tutto azzardato). Anche K-Meleon, come il suo diretto "avversario", si appoggia al motore di Gecko, ossia il motore di rendering di Mozilla e "derivati", come Netscape 7.x. Questo, unito alla compattezza del programma, lo rende un browser estremamente veloce, potente e ricco di funzionalità. Per di più, si tratta di un prodotto rilasciato sotto licenza GNU, ossia completamente gratuito!

MOZILLA BACKUP 1.1

backup.jasnapaka.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Gli utenti di Mozilla sono aumentati in questi ultimi mesi: qui in redazione un cospicuo numero di persone si è recentemente convertita al browser open source, tra cui il Raffo, il ToSo e lo stesso Silvestri. La piccola utility che trovate qui mi è stata segnalata dal buon AlexSk8, e serve a effettuare backup dei profili utenti di Mozilla, Firebird e Thunderbird dove salvare bookmark, posta elettronica, contatti, rubrica, impostazioni varie, ecc.

WINAMP 5.01

www.ritlabs.com
www.winamp.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: versione Pro 14.95 $

Dopo il mezzo flop della versione 3.0, alla Nullsoft hanno deciso di saltare a piè pari la 4.0 e proporre direttamente la versione 5.0 del popolare riproduttore multimediale, che si presenta con una veste grafica del tutto nuova e una serie di novità davvero interessanti, come la possibilità di vedere i canali televisivi e ascoltare le radio via Internet.

ADOBE READER SPEEDUP 1.1

www.tnk-bootblock.co.uk
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

L'ultima versione di Acrobat Reader, che pure è ottima, ha un problema che come me credo abbiano molti di voi: si tratta della lentezza nel caricamento. Acrobat Reader SpeedUp è una semplicissima utility che disabilita la maggior parte dei plug-in caricati all'avvio di Reader e che, detto francamente, sono del tutto inutili per la stragrande maggioranza dei file pdf.

EXTREME MOVIE MANAGER 2.4

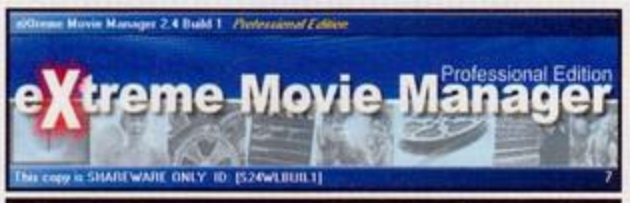
www.binaryworks.it/extrememoviemanager
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: 10 $

eXtreme Movie Manager, sviluppato da Alessio Viti, è un ottimo database per catalogare i film. Sono comprese le normali funzioni di creazione e modifica di database, inserimento e aggiornamento di nuovi film, gestione dei prestiti, la possibilità di esportare e scambiare i propri database: inoltre, eXtreme Movie Manager consente di reperire da Internet tutte le informazioni sui film della propria videoteca.

EDITPLUS 2.11 SR2

WINAMP 5.01

K-MELEON 0.8.2

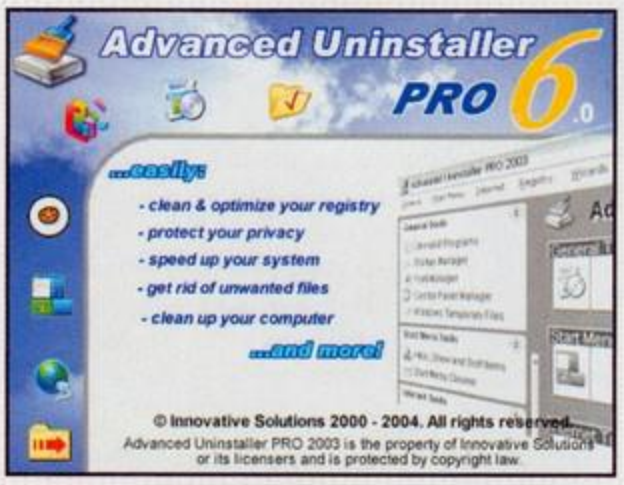


EXTREME MOVIE MANAG.

GUIDATV 2.6

REGET DELUXE 3.3

ADOBE PHOTOSHOP CS



ADVANCED UNINSTALLER

GAMESPY ARCADE

MUSICMATCH JUKEBOX

GUIDATV 2.8

www.binaryworks.it/guidatv
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 21 giorni senza limitazioni
Registrazione: abbonamento annuale 10 €

Il bello di Internet è che contiene tutte le informazioni di cui si ha bisogno; il problema, come sempre, è quello di recuperarle e organizzarle con criterio. Nel caso dei programmi televisivi, ad esempio, ogni canale mette online il proprio palinsesto: consultarli tutti quotidianamente sarebbe però pura follia. Ecco che allora diviene comodo un programma come GuidaTV, che in un'unica schermata vi mette a disposizione tutti i palinsesti delle principali televisioni italiane (126, in questa versione, comprese le reti SKY).

REGET DELUXE 3.3

www.reget.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 24.95 €

ReGet si occupa di gestire il download di file da Internet; come sempre, in questo genere di programmi, non manca la possibilità di effettuare il resume dei download interrotti e di segmentare i file in più frammenti da scaricare contemporaneamente, così da sfruttare al massimo la banda a disposizione.

XREMINDERPRO 4.0.1

www.xreminder.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 19.95 $

Dopo la piacevole rivelazione di WinOrganizer che abbiamo distribuito lo scorso mese, rimaniamo in tema di agende elettroniche con questo xReminder, utility che si occupa di gestire gli appuntamenti, le ricorrenze, gli impegni di lavoro ecc. Pur senza raggiungere i livelli di complessità e dettaglio di WinOrganizer, xReminder offre comunque una nutrita serie di funzionalità in grado di soddisfare senz'altro la maggior parte degli utenti.

ADOBE PHOTOSHOP CS

www.adobe.com/products/photoshop
Sistema operativo: Windows 2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: pacchetto completo 649 $
- upgrade 169 $

I nuovi prodotti di Adobe sono caratterizzati dalla dicitura CS, che sta per "Creative Suite". Di fatto, quello che trovate questo mese è Photoshop 8.0: le novità sono davvero tante e tutte da provare. Per i due o tre che hanno comprato un computer la scorsa settimana e non hanno idea di cosa stiamo parlando, Photoshop è il programma di disegno su computer più famoso e utilizzato al mondo in ambito professionale. Tra le aziende che ne fanno largo uso troviamo la Dreamworks Interactive di Spielberg e la Pixar di Finding Nemo, e questo solo per citare le prime due che mi vengono in mente. Con questo programma, grazie alle numerose feature a disposizione, è possibile realizzare praticamente ogni cosa, dai semplici bottoni per le proprie pagine web ai più complessi lavori di fotoritocco, fino alla creazione di veri e propri quadri digitali.
Oltre a PhotoShop, nel pacchetto trovate anche ImageReady CS, con funzioni specifiche per la grafica su web (ottimizzazione dei colori, slice di documenti, ecc.).

ADVANCED UNINSTALLER PRO 2003 6.01

www.innovative-sol.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 21 giorni senza limitazioni
Registrazione: 27.00 $

Dietro la dicitura Advanced Uninstaller Pro si potrebbe nascondere un "semplice" programma per la gestione delle applicazioni installate sul proprio PC. In realtà, il programma della Innovative Solutions comprende una serie di strumenti volti a tenere sotto controllo numerosi altri aspetti di Windows, dai programmi caricati all'avvio alla cache di Internet Explorer e dalla deframmentazione del registro alla "pulizia" controllata del menu.

GAMESPY ARCADE 1.4C

www.gamespyarcade.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: iscrizione al servizio GameSpy, a partire da 4.95$ al mese

E come potrebbe mancare sul vostro Silver Disc preferito la più recente release di GameSpy Arcade? Quella che proponiamo questo mese è la versione 1.4c, il cui elenco dei giochi è stato debitamente aggiornato così da supportare anche Call of Duty, Civilization III: Conquests, Contract J.A.C.K., Cycling Manager 3, Postal 2, Spellforce (e relativi demo), Tony Hawk Pro Skater 3 e 4, ecc. L'elenco completo dei titoli supportati si trova alla pagina www.gamespyarcade.com/games.

MUSICMATCH JUKEBOX 8.20

www.musicmatch.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: versione PLUS a 19.95 $

MusicMatch Jukebox è un programma che permette di convertire file .mp3, creare database delle canzoni presenti sul vostro hard disk, masterizzare CD audio partendo direttamente dagli mp3 originali, aggiungere immagini o testi delle canzoni per ogni traccia musicale che possedete, riprodurre qualsivoglia formato musicale e molto altro ancora.
Avvertenza: ricordo che fare copie e distribuirle senza il consenso del proprietario dei copyright è ILLEGALE. Potete farvi UNA SOLA copia dei CD che già possedete, e comunque per uso esclusivamente personale.

WINXP MANAGER 4.8.1

www.winxp-manager.com
Sistema operativo: Windows 2000/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: 19.95 $

WinXP Manager appartiene a quella sempre apprezzata categoria di programmi concepiti per fare la gioia degli "smanettoni", coloro che non si accontentano della configurazione del sistema operativo che Microsoft ha pensato per loro e desiderano personalizzarla fin nel minimo dettaglio.
Per poter funzionare, WinXP Manager necessita delle librerie .NET Framework, che Microsoft ha reso disponibili come pacchetto gratuito e che trovate nella cartella del programma sul DVD.

FREELANCER REBALANCE MOD

Gioco: Freelancer
Versione: 1.1

Dopo un lungo raspare nella memoria, oggi mi sono accorto di non aver mai parlato di Freelancer, uno stupendo simulatore di volo

spaziale condito da una buona dose di avventura e combattimento che ha saputo intrigare più di un nostalgico del leggendario Elite direttamente dai gloriosi anni del Commodore 64. Ebbene, dopo un primo avvio piuttosto stentato, pare che la community che conta abbia iniziato a darsi da fare come si deve con la produzione di uno strepitoso MOD che coinvolge il giocatore grazie al il rilascio di nuove navi, nuove armi e nuove missioni per la campagna single player. Non solo: nel Freelance Rebalance MOD sono stati modificati molti parametri relativi alla navigazione e al comportamento delle armi in molte situazioni. Insomma, si tratta del pacco definitivo che molti fan di questo splendido gioco farebbero bene a non perdere...

BATTLE TACTICS

Gioco: Max Payne 2
Versione: 1.0

Volteggiando per aria come dei forsennati mentre le vostre armi automatiche vomitano bossoli avreste mai pensato che Max Payne 2 avrebbe potuto diventare una sorta di strategico a turni? Beh, io no, ma evidentemente Froz e Darkreaper, creatori di Battle Tactics per il seguito della Remedy la sera condiscono con qualcosa di pesante le loro pietanze. La modification permette giocare in multiplayer secondo un interessante sistema a turni scandito dal tempo a disposizione di ciascun giocatore: prima che questo scada, sarà opportuno sforacchiare per bene i vostri avversari e cercare una valida copertura per non subire il fuoco di ritorno degli avversari mentre siete bloccati nel bel mezzo di una piroetta.

DESERT COMBAT

Gioco: battlefield 1942
Versione: .5L

Recensito da Elvin nella FragZone del numero scorso, ecco a voi uno dei MOD più pesanti della storia, ovvero Desert Combat, quello che da molti è considerata la modification rivelazione dell'anno 2003. Si tratta di un ottimo lavoro da parte di un team di sviluppo decisamente affiatato, il quale,

facendo leva sull'attualissima crisi mediorientale, ha modificato gli scontri originali di BattleField 1942 ambientandoli tra le sabbie dei deserti somali e iracheni. Il lavoro ha ottenuto subito un successo di carattere nazionalpopolare negli Stati Uniti e un'accoglienza leggermente più fredda in Europa. Nonostante questo, i primi server stanno spuntando anche dalle nostre parti, ed è quindi doveroso facilitare la vita di chi non possiede connessioni potenti mettendo a disposizione il client completo!

XIII MAP EDITOR

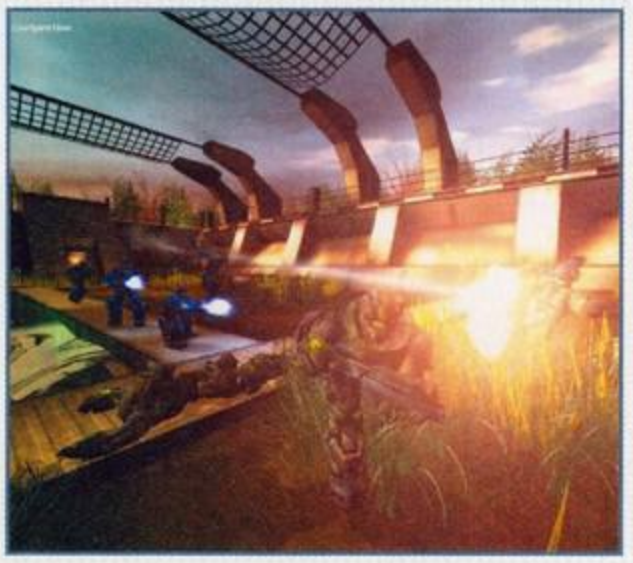
Gioco: XIII
Versione: 1.0

UbiSoft non perde tempo e rende subito disponibile per il download l'editor ufficiale per creare nuove mappe e livelli inediti per il suo recentissimo gioco d'azione dalla grafica fumettosa! L'utilizzo di questo editor non dovrebbe scostarsi molto da quello utilizzato per Unreal, perché sostanzialmente i tool in uso sono gli stessi: buon lavoro!

UNREAL 2 XMP

Gioco: Unreal 2
Versione: 1.0

Oltre a proporvi la demo giocabile, abbiamo pensato che potesse farvi piacere mettere le mani sulla versione completa! Stiamo parlando ovviamente



dell'attesissimo add-on multiplayer per Unreal 2: The Awakening. Si tratta di una classica modalità multigiocatore nella quale le varie squadre impegnate nel combattimento potranno utilizzare anche veicoli, oltre al copioso arsenale già presente nella modalità single player. Le squadre dovranno combattere per il controllo delle fonti energetiche, che permettono ai loro mezzi di funzionare e controllare i vari punti di dispiegamento sparsi per la mappa; il team che per primo si impossessa di quattro artefatti avrà la vittoria. Vi ricordiamo che questo add-on richiede il Play Disc di Unreal 2: The Awakening solo nel processo di installazione, in seguito non sarà più necessario.

AMERICA'S ARMY SPEC OPS

Gioco: America's Army
Versione: 2.0A

Finalmente ce l'abbiamo fatta: dopo aver smaltito il terribile impatto dei MOD natalizi, ecco il momento giusto per pubblicare il super client da 600 e passa Mega della Versione 2.0 di America's Army. Le novità sono moltissime, a partire dalle

PC CD ROM

Crazy Taxi™

Non PC driving on your PC

- Guida giorno e notte all'interno dei nuovi scenari tra cui Glitter Oasis, il nuovo paesaggio urbano ispirato a Las Vegas.
- Scegli tra 12 pazzi e stravaganti personaggi a bordo dei loro taxi, con 4 nuovi tassisti tutti da scoprire.
- Stupisci i tuoi clienti con corse folli e acrobazie per assicurarti una lauta mancia.
- Gioca scegliendo tra la gamma dei mini game WILD 'N' CRAZY.

Hitmaker SEGA

Original Game © Hitmaker/SEGA 2002, 2003. All Rights Reserved. PC conversion by Strangelite. Distributed by Empire Interactive.
Empire and "Ⓔ" are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries.
Sega, "SEGA", Hitmaker and "⟲" are trademarks or registered trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved.

LEADER

EMPIRE INTERACTIVE

nuove classi, le nuove armi ed ovviamente quattro nuove mappe, che vedremo ora insieme. Oltre al "normale" marine, da oggi è possibile giocare anche un alter ego del corpo elitario per eccellenza, i famosissimi berretti verdi. La differenza principale consiste nel fatto che lo SF ha la possibilità di personalizzare l'arma e, una volta superato il "temibile" training, di poter giocare appunto sulle quattro nuove mappe studiate per l'occasione. Le armi al primo impatto non sembrano molte: infatti, si tratta solo dell'RPG-7 e dell'AK-74 e di un M-4 modificabile. Il fatto però di poter cambiare il fido fucile d'assalto più o meno a proprio piacimento, con diverse soluzioni per diverse locazioni dell'arma, vi permetterà di accedere a una serie di combinazioni tale da accontentare anche il "soldato" più esigente. Si potrà modificare l'M-4 tramutandolo in un'eccellente arma d'assalto, semplicemente montando il lanciagranate 203 nella parte inferiore e il mirino con "red dot" nella parte superiore. Un'altra interessante oppurtunità è quella di trasformarlo in un potente fucile di precisione montando il bipede nella parte inferiore, il silenziatore sulla canna e il telescopio 4x nella parte superiore. Insomma, potevamo farci scappare la pubblicazione di un capolavoro del genere?

JEDI ACADEMY MULTIPLAYER MAPS

Gioco: Jedi Academy
Versione: 1.0

■Raven Software ha reso disponibile per il download alcune mappe multiplayer aggiuntive per Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy! Il gioco sta riscuotendo un discreto successo presso la comunità, e i primi server iniziano far bella mostra di sé in giro per il mondo, Italia compresa. Se date un'occhiata nell'area server della FragZone di TGM Online noterete che oltre alla miriade di server attivi per i giochi storicamente supportati, è possibile accedere anche a un duel curato da M4D! Al momento in cui stiamo scrivendo, le mappe su cui è stato configurato il server sono quelle standard, ma non escluderemmo alcune nuove entrate per quanto riguarda il mapcycle del server. Quelle proposte nel pacchetto in questione sono sei. Eccole nel dettaglio: duel_bonus1 - Coruscant ctf_bonus1 - Rift of Shadows ffa_bonus1 - Gas Mine ffa_bonus2 - The Fortress ffa_bonus3 - Conquest of Byss ffa_bonus4 - Ord Mantell Canyon. Se lo Sforzo è con voi credo proprio che finirete per incontrare il Comunello sul server...

THE FAMILY

Gioco: Max Payne
Versione: 1.0

■Non affrettatevi a chiedere una visita oculistica pensando di essere daltonici: quella che vedete qui a lato è proprio una foto in bianco e nero! Da sempre Max Payne ha rappresentato la pietra miliare dei videogiochi che più si avvicinavano a un film e The Family cerca di emularne le gesta sfruttandone il motore! Verrete catapultati infatti in una torbida storia di Mafia nei panni del giovane Tony, un delinquente pronto a tutto pur di salire ai vertici della "famigghia". La storia è ambientata negli anni '30, quindi le armi che dovremmo imbracciare sono i classici mitragliatori con i caricatori circolari (le tommygun) o la mitica Colt 1911. Questa è una total conversion: ci troveremo quindi di fronte a

nuovi modelli, fumetti, voci e animazioni. Il tutto si svolge in tre fantastici livelli totalmente in bianco e nero, come nella migliore tradizione dei film gangster anni '30. Insomma, un prodotto finalmente originale e di qualità, consigliato a tutti i nostalgici di Mafia e ai fan di "Era mio Padre" e "Il Padrino".

CHROME CUSTOM MISSIONS

Gioco: Chrome
Versione: 1.0

■Pare che la Remedy abbia lanciato una nuova moda: dopo i due livelli bonus rilasciati per la felicità di tutti coloro che avevano concluso Max Payne 2, anche Techland (software house polacca autrice del controverso Chrome) ha deciso di dare alle pubbliche stampe un pacchetto di espansione, contenente alcune missioni extra per il suo sparatutto ambientato nello spazio. Le due missioni bonus spiccano per la buona costruzione della struttura degli scenari e per il posizionamento dei nemici. Il divertimento per tutti i giocatori non paghi delle lunghe missioni della campagna single player originale può dunque continuare.

SCIENCE & INDUSTRY

Gioco: Half-Life
Versione: 0.97B

■Sono passati due anni dall'ultima release di Science and Industry, un MOD per Half-Life che ha ottenuto buoni consensi e notorietà e che ci vede impersonare i panni di una squadra di agenti della sicurezza di una fra le più grandi corporazioni in lotta per la leadership nella ricerca e lo sviluppo di armi chimiche. La nuova versione 0.97b annuncia finalmente il supporto totale per STEAM e WON, adeguandosi finalmente agli ultimi standard del mondo di Half-Life.
Fra le novità più gustose troviamo sicuramente l'aggiunta di nove nuove mappe, sette modelli inediti

di armi e un nuovo tipo di gameplay (tale Resource Race, che sarà possibile giocare sulla mappa Movealong).
Davvero lunga, invece, la lista dei fix che è stata effettuata dal testing della precedente release, sinonimo anche della bontà del lavoro di controllo svolto: sicuramente si tratta di un lavoro interessante, che si discosta per teamplay dai soliti MOD che imperversano sulla Rete.

FARCRY™

VOGLIA DI PARTIRE?

PC CD-ROM

www.farcry.it

UBISOFT™

© 2004 Crytek Studios. All Rights Reserved. Published by Ubisoft Entertainment. Far Cry, Ubisoft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. CryEngine, Polybump technology and Crytek are either trademark or registered trademark on Crytek GMbH. All rights reserved.

IN REGALO CON TGM

BLOODRAYNE

gioco allegato

Paolo Besser **giocoallegato@xenia.it**

SVILUPPATORE
Majesco

PUBLISHER
Vivendi

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

SITO
www.bloodrayne.com

TGM ONLINE **www.tgmonline.it**

La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutte le patch, gli aggiornamenti, i file e i problemi risolti dei giochi allegati a TGM!

Sul forum "Gioco Allegato" alcuni continuavano a chiederci un gioco coi vampiri. Altri, invece, chiedevano a gran voce un gioco con una bella presenza femminile. Allora ci siamo detti: "perché non accontentarli tutti in una volta sola?"

Bloodrayne è uno dei giochi più controversi dello scorso anno. Nonostante la trama avvincente e le ambientazioni affascinanti, infatti, ha ricevuto un'accoglienza abbastanza freddina dalla critica. Chi lo ha giocato a fondo, però, lo ha amato all'inverosimile, ed è per questo che abbiamo deciso di proporvelo in allegato: siamo certi che, una volta superati i primi livelli di "ambientamento", l'atmosfera horror e il decadentismo della Germania nazista vi incolleranno al monitor. E poi diciamocelo pure apertamente: Rayne è davvero una delle eroine più sexy mai apparse in un videogioco!

◀ **Uno sguardo, davvero intenso, della nostra protagonista.**

▲ **I ragni sono bestiacce nate per essere ammazzate. Gli zombi sparsi nelle case del primo livello, invece, vanno considerati come degli ottimi snack.**

INSTALLAZIONE

Per installare Bloodrayne su PC basta inserire il CD numero 1 nell'apposito lettore, e la procedura partirà automaticamente. Se ciò non dovesse avve-

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Prima di mandare indietro un CD, infine, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito http://giocoallegato.tgmonline.it, magari la soluzione del problema è già lì! Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

TGM – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci, 31
20121 Milano

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante nel più breve tempo possibile. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. L'e-mail di riferimento per la sostituzione dei CD rovinati o mancanti è ellis@xenia.it. Non confondetela con quella per tutti gli altri problemi tecnici, che è giocoallegato@xenia.it. Usate quella giusta.

◀ **Certe fucilate non lasciano scampo alle carni, già decadenti, dei nostri nemici, facendole letteralmente esplodere in frattaglie purulente!**

▲ **Alcuni nemici cercheranno di colpire Rayne anche dall'alto. Attenzione, quindi!!!**

HARDWARE

Per mordere i passanti occorre un processore a 733 MHz (meglio 1 GHz), 128 MB di RAM (meglio 256), 2 GB di spazio libero su disco fisso, scheda grafica 3D con 64 MB di RAM, supporto T&L hardware e compatibile con librerie DirectX 8.1; Windows 98, 2000 o XP.
Bloodrayne non supporta le schede grafiche basate sui chip 3Dfx, Matrox G4x0 e G5x0, Kyro, Intel, quelle integrate su schede madri/notebook o su generazioni precedenti a Radeon 7200 e GeForce 2. Gioco e manuale in Italiano.

▲ **Notate il look particolarmente sexy di Rayne in questa foto. Ebbene sì, è proprio nuda. Ma siccome sono perfido, non vi dico come si fa.**

▲ **Il viaggio di Rayne ci porterà fra mille ambientazioni, non ultimi i bunker della Germania nazista.**

▲ **L'esplosione, stavolta, ci è stata fatale. Si noti la qualità delle animazioni.**

nire, basterà lanciare il programma Setup, contenuto nella directory principale del CD-ROM, e seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo. Normalmente il gioco andrà a piazzarsi nella cartella C:\Programmi\Terminal Reality\BloodRayne, ma, se vogliamo, possiamo facilmente decidere una destinazione differente. Considerate che il disco fisso dovrà disporre di almeno 2 GB di spazio libero. Cambiate il CD quando vi verrà chiesto.

Una volta terminata la procedura di installazione è possibile che appaiano due messaggi di errore di Explorer e la scritta "Inserire il CD corretto". Non fateci caso, è soltanto perché nel CD ci sarà il disco 2 invece del disco 1. Se la procedura dovesse bloccarsi al 99%, leggete il box "/TGM/SUPPORT".

SCOPO DEL GIOCO

Bloodrayne è un tipico action game in terza persona, in cui dovremo guidare la nostra eroina nella sua missione di salvataggio dell'umanità, un po' per conto della fantomatica "Società Brimstone" per cui lavora, un po' per motivi personali: Rayne, infatti, è una dampira, il risultato della violenza di un vampiro su una donna umana, e come tale ha ereditato alcuni dei poteri delle creature della notte, e alcune delle loro debolezze. In particolare, non deve aver mai per-

L'INTERFACCIA E I TASTI DA PREMERE

In questa barra appare l'inventario delle armi selezionabili, con tanto di quantitativo di proiettili ancora a disposizione.

Il quantitativo di energia vitale disponibile: quando la situazione si farà critica, il volto di Rayne apparirà scarnificato, fino a diventare un teschio. Durante gli scontri diretti, apparirà anche l'indicatore energetico del nostro nemico.

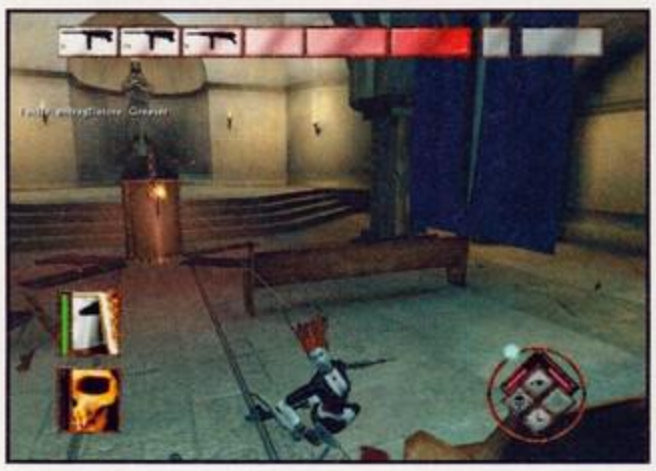
L'indicatore della sete di sangue si riempie a mano a mano che affetteremo i nemici con le lame a disposizione. Quando sarà pieno, potremo attivare la furia assassina, una moviola simile al bullet time che ci renderà ancora più letali.

Le icone della visuale potenziata, che ci indicano in quale modalità visiva ci troviamo. Attorno a loro, una bussola circolare mostra, in azzurro, la direzione dei prossimi obiettivi, senza tuttavia fornirci indicazioni sulla loro distanza.

W A S D/frecce	movimento
mouse	sguardo
Tasto Sinistro (mouse)	arma principale (lame)
Tasto Destro (mouse)	arma secondaria
rotella/ R F	scorre le armi secondarie nell'inventario
Spazio	salta
E	arpione/mordi
Alt Sinistro	ruota di 180°
Caps Lock	furia assassina
Esc	pausa
F2/F5	salvataggio/salvataggio
	veloce
F3	caricamento
F4	schermata dei comandi
F6	audio on/off
1	visuale normale
2	visuale dilatata
3	percezione dell'aura
4	visuale esterna

L'elenco completo dei comandi si trova sul manuale d'uso in italiano, fornito come sempre in formato PDF nel Silver Disc/DVD allegato alla rivista.

▼ Che si tratti di zombi o di soldati nazisti poco importa, la nostra Rayne è determinata a compiere una strage...



▲ Per uccidere questo nemico, dotato di un bunker mobile a reazione, saranno necessari riflessi e un po' di cervello.

donato al padre l'antipatica allergia all'acqua di cui soffre da quando è nata, i canini troppo sviluppati per cui tutti la prendevano in giro a scuola, e il fatto che quando lei diceva "voglio il tuo sangue!" non stava affatto scherzando. Così, dopo un'infanzia difficile e un'adolescenza poco romantica, ha deciso di andarlo a cercare per ammazzarlo. 'Ste figlie ingrate di essere al mondo...

Rayne può essere pilotata con un joypad (vivamente consigliato, vista l'impostazione tipicamente "da console" di questo gioco) o con la tradizionale accoppiata di mouse e tastiera.

Vedremo la nostra eroina sempre di schiena, a parte, ovviamente, nelle scene d'intermezzo che introducono i dialoghi con gli altri personaggi e l'inizio di un nuovo livello. Possiamo avanzare, retrocedere, saltare, compiere delle acrobatiche piroette e, soprattutto, metterci a correre sulle funi e sulle superfici strette come funamboli. Non possiamo però volare, né aggrapparci, né nuotare, visto che l'acqua sarà un elemento in grado di ferirci (e di ucciderci, se non ci mettiamo in fretta all'asciutto!). Per difenderci, inoltre, abbiamo a disposizione sia le lunghe lame da polso che Rayne si porta sempre dietro, sia le armi che potremo raccogliere dai nemici che avremo fatto fuori.

In qualità di dampira, Rayne ha costantemente bisogno di nutrirsi. La sua energia, infatti, può essere ripristinata soltanto con un lauto banchetto a base di emoglobina e piastrine. I nemici, dunque, possono tornare doppiamente utili prima di morire: premendo il tasto [E], o

GIOCO ALLEGATO

▶ Il gerarca nazista sulla destra non è molto contento che i suoi soldati se la spassino con una ragazza...

SUL SILVER DISC/DVD

Ecco il solito elenco di gadget relativi al gioco. Non è stato semplicissimo trovarli, ma alla fine ne siamo venuti a capo. E adesso, passato il momento di vanagloria, vediamo di descriverli...

- **il manuale d'uso in italiano**, di vitale importanza per sapere di tutto e di più sul mondo della bellissima Rayne, e sui suoi movimenti. Come sempre è in formato PDF e, per leggerlo, sarà necessario Adobe Acrobat Reader (si trova sul DVD nella cartella Essentials, oppure su TGM Online nella sezione Downloads). Il file da leggere si chiama BR_FI_PC_Manuel.pdf.

- una serie di **utilità per modificare l'aspetto di Rayne**, bloodrayne-tools.exe, utile per crearsi qualche skin personalizzata. Ne forniamo anche una di esempio, che conferisce un look molto più "vampiresco" alla nostra eroina. C'è pure un'opzione per modificare l'aspetto del naso di Rayne (ebbene sì, c'è anche qualcuno che si è accorto del naso...). L'homepage del software è http://www.ferret.f9.co.uk/bloodrayne. Prima di compiere qualsiasi tentativo di modifica, leggete la documentazione (in inglese) fornita coi singoli programmi e fate un backup dei file del gioco. Noi non forniamo nessun tipo di assistenza tecnica o documentazione aggiuntiva su queste utilità. **Importante**: una volta che avrete importato un nuovo "vestitino" nel gioco, dovrete modificare i nomi di due file nella cartella di installazione di Bloodrayne: ITALIAN.pod deve diventare ENGLISH.pod, e Pcitavox.pod deve diventare Pcengvox.pod. In caso contrario il gioco non funzionerà del tutto, mostrando un messaggio di errore.

- una raccoltona di **wallpaper per Windows** con cui personalizzare lo sfondo del desktop, realizzati tanto dalla Majesco quanto dai fan più in gamba con Photoshop e pennelli virtuali assortiti. Il file si chiama bloodrayne-wpapers.exe e va estratto in una cartella, poi, con Internet Explorer, Irfanview, ACDSee o direttamente il pannello di controllo di Windows, sarà possibile usare le immagini come sfondo.

- lo **screensaver** ufficiale del gioco, che va installato lanciando il programma BloodRayne_setup.exe.

▲ Il completino gotico tutto nuovo di Rayne (sulla sinistra) è opera di un giocatore volonteroso. Ve lo forniamo anche noi sul Silver Disc, fra i tool.

quello che eventualmente avremo configurato per l'abbeveraggio, Rayne zomperà letteralmente addosso al nemico più vicino (oppure lo arpionerà, attirandolo a sé), e infilerà i suoi canini nel collo. Possiamo anche muovere il mouse in modo da usare il nemico come scudo dai proiettili degli altri nemici, se ci aggrada. Comunque sia, riprenderemo il totale controllo di Rayne quando il nostro involontario snack sarà esanime a terra.

PRIMI PASSI

Non c'è davvero molto da aggiungere: i primi due livelli del gioco svolgono la funzione di tutorial, consentendoci di affinare le nostre tecniche di movimento e le "arti marziali" di cui siamo capaci. Se non sappiamo dove

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse online: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del **Silver Club** di TGM Online, 2) il forum omonimo all'indirizzo **http://giocoallegato.tgmonline.it**, e 3) l'indirizzo e-mail **giocoallegato@xenia.it**. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali e-mail inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Majesco, infine, ha una pagina (in Inglese) per il supporto tecnico dei suoi giochi. La trovate su www.majescogames.com/cgi/ikonboard/ikonboard.cgi. La maggior parte delle domande/risposte che seguono sono state prese da lì. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e di aver aggiornato tutti i driver del vostro sistema. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc).

- il gioco non funziona con la mia scheda grafica, mi dà un errore del tipo "Cannot create hardware vertex processing device, Cannot create hardware vertex processing".
Bloodrayne necessita di una scheda video 3D recente, in grado di gestire correttamente in hardware il transform & lightning (T&L) e il vertex processing. **Le schede che sicuramente supportano queste due cose sono**: GeForce, GeForce 2, GeForce 3, GeForce 4 (tutta la serie), GeForce FX (tutta la serie), Radeon 256 (o 7200), 7500, 8500, tutta la serie 9000, SiS Xabre, nForce (chip grafico integrato), GeForce2 Go, GeForce4, GeForce FX Go (laptop), Mobility Radeon 7500 & 9000 (laptop), Matrox Parhelia 512, XGI Volari (anche se la gioventù delle schede potrebbe creare problemi a livello di driver, risolvibili con le versioni successive).
Le **schede che invece NON supportano T&L/VP sono**: Riva 128, TNT, TNT 2, Vanta, ATI Rage (serie 128 e derivati), ATI Radeon VE/7000, ATI Mobility Radeon (il primo della serie, per laptop), Kyro 1 & 2 (Hercules 3D Prophet 4000/4500), tutte le schede 3Dfx Voodoo, tutti chip video Intel (i740 e i810 in primis), tutte le schede Matrox (Mystique, Millennium, G400, G500), più tutta una pletora di chip integrati su scheda madre e/o portatili prodotti da SiS, S3 (Savage 4 e derivati), e altre ancora. Purtroppo tutte queste schede non sono supportate dal gioco e i programmatori hanno già dichiarato che non rilasceranno aggiornamenti per renderlo compatibile. Se il gioco non dovesse funzionare nemmeno coi driver più recenti (le schede Kyro, per esempio, nei driver della serie 2.1 dispongono di un'opzione per attivare l'emulazione del T&L), consigliamo di provare a scaricare 3D **Analyze** dal sito www.3dfxzone.it/dir/tools/3d_analyze. Questo programma consente di emulare le funzioni 3D più avanzate con schede che normalmente non ne sono provviste. Va da sé che la velocità sarà bassina e che difficilmente si potrà andare molto al di sopra dei 640x480 punti, a basso dettaglio. Incoraggiamo chiunque si trovi in questa situazione a cambiare la scheda video: ormai il tempo è proprio giunto.

- il gioco mi chiede di inserire il CD originale, eppure il mio è corretto!
Per prima cosa, assicuratevi di aver inserito il CD numero 1. Bloodrayne impiega il sistema di protezione Securom, di cui TGM ha ottenuto regolare licenza. Per cui è possibile che il vostro lettore di CD non sia pienamente compatibile con questo sistema di protezione. Provate a installare il gioco usando un altro lettore e/o masterizzatore. Se i problemi persistessero, controllate l'area Gioco Allegato su TGM Online per ulteriori informazioni.

- Il gioco si lamenta: "unable to load VGA palette"
Qualcosa è andato storto durante l'installazione. Semplicemente, rimuovete Bloodrayne e ripetete l'installazione, possibilmente lasciando invariato il percorso originale.

- Il gioco mostra questo messaggio di errore: "DirectX error Code: 8876086A"
Con ogni probabilità avete cercato di attivare il bump mapping con una scheda video incapace di gestirlo. Per esempio con una GeForce 4 MX 440. In questo caso, rilanciate il gioco e disabilitate il bump mapping.

- Il gioco mi dà il problema X con la mia scheda grafica, o non mi consente di selezionare la mia risoluzione video preferita!
Non tutte le risoluzioni video sono supportate dal gioco. Provate, all'avvio, a scegliere il motore grafico OpenGL 1.2. Questo dovrebbe risolvere anche qualche problema di compatibilità con schede video meno recenti. Consigliamo vivamente di usare una risoluzione immediatamente inferiore (per esempio 1024x768 invece di 1280x1024) e di attivare piuttosto l'Antialiasing 2x o 4x per migliorare l'immagine. In ogni caso, assicuratevi di avere i driver e le DirectX più aggiornate.

- L'installazione si ferma al 99%
Il problema si manifesta del tutto casualmente su computer diversissimi tra loro, e non sappiamo quali siano le cause. Nel caso, abbiate pazienza e aspettate. Il computer potrebbe impiegarci anche più di mezzora per terminare il processo di installazione, una volta arrivato al 99%. Ma prima o poi ci riesce.

- Uso una configurazione multimonitor, e ogni volta il gioco si minimizza e torna al desktop!
Bloodrayne non è configurato per funzionare su più monitor. Per cortesia, disabilitate momentaneamente qualsiasi altro monitor diverso da quello primario.

- Le ultime parole dei dialoghi vengono sempre mozzate!
Il problema si manifesta con Windows XP su schede audio Creative SB Live!, Audigy e Audigy 2, ed è dovuto alle funzioni ACPI del sistema operativo. Purtroppo l'unico modo per risolvere il problema consiste nel disabilitare l'ACPI durante l'installazione del sistema operativo (quando vi viene chiesto di premere F6, potete premere F5 e scegliere "PC standard" dalla lista che apparirà). Sconsigliamo comunque di farlo, e di sopportare questo piccolo difetto audio: il gioco funziona benissimo lo stesso.

- Ho una scheda video ATi Radeon, e il gioco continua a resettarmi il PC
Scaricate e installate l'ultima versione dei driver dal sito ATi, e installate anche le librerie DirectX 9.

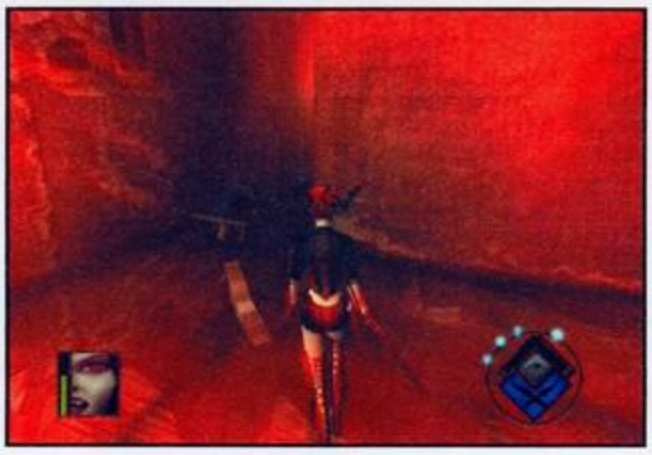
- Il gioco torna al dekstop lamentandosi che non ha abbastanza memoria virtuale a disposizione, ma non è vero!
Il problema si manifesta su sistemi dotati di Windows XP e 1 GB di RAM. L'unico modo per aggirarlo, per il momento, è aprire il computer e togliere un banco di memoria, in modo che il quantitativo di RAM diminuisca. Per quanto riguarda la memoria virtuale, quella "simulata" sul disco fisso, deve essere superiore ai 200 MB, o Bloodrayne non funzionerà.

- Non riesco a camminare!
Non si può. L'opzione per camminare è stata misteriosamente tranciata via dai programmatori nella versione PC, e l'unica patch in grado di ripristinarla funziona solo con la versione inglese. Eventuali aggiornamenti saranno inseriti nell'area Gioco Allegato del Silver Club, su TGM Online. Per cui vi consigliamo di controllare lì.

- Ho un pad Gravis Xterminator Digital e non riesco a configurarlo correttamente
Purtroppo gli assi di questo pad vengono visti male, e giocare col medesimo è molto difficile. Meglio caricare un software in grado di gestire i profili di gioco, e configurare il pad in modo che emuli i tasti della tastiera necessari a Bloodrayne, quindi scegliere la tastiera come sistema di controllo. Oppure, perché no, giocare direttamente con tastiera e mouse.

- Ho impostato i comandi per usare il tastierino numerico, eppure non riesco a combinare due azioni (per esempio, correre e saltare contemporaneamente). Perché?
Per sua natura, il tastierino numerico non riesce a identificare la pressione contemporanea di due tasti. Configurate i comandi affinché vi basti premere un solo tasto per compiere l'azione desiderata (per esempio, il salto con rincorsa).

andare, o vogliamo localizzare l'obiettivo più vicino, non dimentichiamoci della percezione dell'aura, uno dei poteri fondamentali dei dampiri: premendo il tasto [3] possiamo vedere il mondo in un modo molto simile a quello dei sensori termici in giochi come Ghost Recon, Splinter Cell et similia. Gli obiettivi principali appariranno sempre sotto forma di un fulgore azzurro, che sarà più o meno grande a seconda della vicinanza, mentre i nemici appariranno in base alla loro aura: quando sarà verde, vorrà dire che il nostro nemico avrà tanto bel sangue da succhiare a disposizione (e si farà sempre più rosso a mano a mano che procederà il nostro "rifornimento"). La percezione dell'aura, inoltre, va anche al di là dei muri. Per ripristinare la visione normale, basta premere il tasto [1].



► La "sete di sangue" è una modalità a metà strada fra una comune moviola e il bullet time di Max Payne. I colpi di Rayne diventano veramente devastanti!

Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

Annunciato Desert Rats vs. Afrika Korps

Nuove acquisizioni in casa Activision: durante le scorse settimane il publisher americano ha deciso di esercitare la sua opzione di acquisto sul rimanente 70% delle azioni della Infinity Ward, lo sviluppatore di Call di Duty, sparatutto bellico ambientato nella Seconda Guerra Mondiale.
Secondo i termini dell'accordo, Infinity Ward diventa a tutti gli effetti una sussidiaria di Activision. Insieme a quella recentemente conclusa con la Raven Software, quest'ultima acquisizione consolida ulteriormente la posizione di Activision come sviluppatore, publisher e distributore specializzato in sparatutto in soggettiva. "Questa acquisizione è in linea con la strategia di Activision di incorporare compagnie che hanno realizzato prodotti di alta qualità nel tempo", ha detto Ron Doornink, Presidente e CEO della Activision Publishing, Inc. Evviva!
Claudio

L'angolo della toga (SEGA, Mythic Entertainment)

Prima della fine dell'anno, la Sega ha fatto causa a Fox Entertainment, Electronic Arts e alla software house Radical Entertainment per le (eccessive, a suo dire) similitudini tra The Simpsons Road Rage di EA e Crazy Taxi di Sega.
Le cose stanno così: Sega detiene un brevetto su Crazi Taxi, nel quale il giocatore veste i panni di un tassista che deve compiere stunt e acrobazie di ogni genere per raccogliere clienti e portarli a destinazione. Secondo la Sega, Road Rage copia e imita deliberatamente il gioco, e lo dimostra citando numerose recensioni nelle quali viene messa in evidenza la similitudine tra i due titoli; tra questi articoli ce n'è addirittura uno secondo cui Road Rage sarebbe un "vergognoso caso di furto di game design". I portavoce delle varie società coinvolte si sono negati a qualsiasi commento.
Mythic Entertainment, software house che sviluppa Dark Age of Camelot, ha fatto causa a Microsoft per violazione di un marchio registrato, nella fattispecie Mythica, prossimo MMORPG della casa di Redmond. L'accusa, presentata alla corte distrettuale degli Stati Uniti della Virginia, sostiene che il gioco di ruolo esclusivamente online di Microsoft violerebbe il marchio registrato della software house, generando concorrenza sleale in violazione di svariate leggi federali e nazionali. Ve ne sarete accorti: il nome della casa di produzione di Daoc e del gioco di Microsoft differiscono solo per la "a" finale, e secondo la Mythic tanto basta a creare confusione, possibili errori e false interpretazioni da parte dei consumatori. La Mythic chiede la modifica del nome del gioco e un non meglio precisato risarcimento danni.
Claudio O'Donnell

● Gli italiani gradiscono la burocrazia informatizzata

Se c'è una critica che proprio non si può muovere al governo attualmente in carica, qualsiasi sia il proprio orientamento politico, è l'accusa di mancato sforzo per informatizzare e innovare il rapporto che intercorre tra Stato e cittadini. Tra le molteplici iniziative (mi vengono in mente di primo acchito la televisione digitale terrestre e i contributi per la diffusione della banda larga), ha particolarmente riscosso il gradimento dei cittadini l'informatizzazione della Pubblica Amministrazione, grazie all'implementazione di canali d'accesso alternativi ai classici sportelli.
Secondo una ricerca del Ministero all'Innovazione, nel corso del 2003 un quarto di tutti i cittadini italiani ha utilizzato almeno una volta un accesso di rete alla Pubblica Amministrazione. Il rapporto segnala come ben il 17% degli italiani è uso ricercare tramite Internet le informazioni necessarie a espletare pratiche burocratiche o avere accesso ai servizi pubblici.
La metà di questi non si ferma alla sola consultazione, ma utilizza il mezzo informatico per scaricare modulistica, compilare (ove possibile) form online e pagare svariate tasse attraverso i siti bancari o d'accesso parallelo.
Tanto per fare un esempio, il sottoscritto ha pagato proprio qualche minuto fa il proprio bollo auto tramite il sito ACI: operazione durata cinque minuti contro la scocciatura di dover uscire da casa e farsi mezz'ora di coda agli uffici postali o dal tabaccaio.
Il ministro Stanca ha evidenziato come questi risultati siano frutto della sola prima fase d'informatizzazione della Pubblica Amministrazione, attendendosi impulsi di crescita ben maggiori quando partirà la seconda fase dedicata all'e-governament. Giusto per snocciolarvi qualche numero, gli studi del Ministero affermano anche che nel corso di dicembre ha navigato in Internet il 41 per cento degli italiani, un dato utenza addirittura superiore a quanto registrato nello stesso periodo in

VOCI DI CORRIDOIO

Galleon torna, ma non per PC

Qualcuno si ricorda di questo interessante gioco, già oggetto di una ricca preview pubblicata su un numero di TGM di qualche tempo fa? I recenti guai finanziari della Interplay avevano messo il titolo in standby, facendo credere che non se ne sarebbe fatto più niente (non sarebbe certo la prima volta). Un recente comunicato stampa della Cidiverte ci informa invece che il gioco è ancora vivo e vegeto: il suo sviluppo procede a ritmo serrato grazie all'interessamento della SCi Games (distribuita in Italia proprio da Cidiverte), ma vedrà la luce solo su Xbox. Per strada, insomma, si è persa la versione PC.

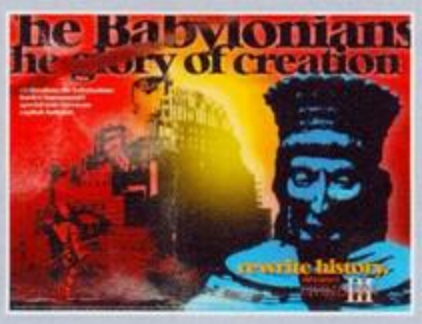
Peccato, perché le premesse erano quanto mai interessanti, in primis la firma del designer del gioco, ossia Toby Gard, uno dei "papà" di Lara Croft e del primo Tomb Raider.
In Galleon il giocatore vestirà i panni del Capitano Rhama Sabrier, il quale si imbarcherà in un'epica ricerca attraverso le isole di Akbah per svelare il mistero di una nave incantata che potrebbe essere la chiave per ottenere l'arma più potente dell'universo. Durante le sue avventure Rhama dovrà utilizzar tutte le proprie abilità per respingere gli assalti dei suoi malvagi avversari a colpi di spada, pistola e Qing-Gong, un' antica arte marziale che permette al Capitano di scalare muri impenetrabili, saltare crepacci e nuotare fino a profondità incredibili.
Claudio "'nuff said" Todeschini

Ancora guerra strategica con Kombat

Indovinate un po'? Una delle software house più famose degli anni Ottanta, da qualcuno addirittura venerata per la sua capacità di realizzare videogiochi indimenticabili (Speedball e Xenon, solo per citarne un paio), dopo il non memorabile strategico in tempo reale World War II Frontline Command sta attualmente lavorando alla conversione per PC di kill.switch (www.killswitch.com), tactical shooter della Namco già uscito per PSX, PS2 e Xbox.
Kill.switch dovrebbe vedere la luce all'inizio di quest'anno: nel gioco, impersoneremo un soldatone tutto muscoli

Sid Meier al lavoro su Civilization IV?

Sto pensando di inaugurare (e probabilmente lo farò già dal prossimo numero) un angolo delle Voci di Corridoio tutto dedicato ai pettegolezzi che circolano in Rete nelle settimane che precedono la chiusura del numero di TGM per il quale andrà in stampa l'articolo... Se ne leggono in continuazione, e non tutto quanto arriva dalla Rete come notizia "praticamente certa" finisce sempre con lo sciogliersi come neve al sole... Alcune delle primizie riportate da siti sconosciuti o su forum non ufficiali si rivelano, di lì a qualche mese, veri e propri "scoop" che anticipano di diverse lunghezze le agenzie di comunicazione delle software house.



Se ben ricordate, nelle news del mese scorso (o erano due? Eh, il tempo che passa...) abbiamo parlato del remake di Pirates!, vecchio capolavoro di Sid Meier ambientato nel mondo dei filibustieri, chiudendo con un cenno a non meglio precisati progetti futuri che coinvolgono Atari e Firaxis. Stando a quanto rivelato da Jeff Briggs, presidente e CEO della Firaxis stessa, tra questi ci sarebbe il quarto episodio della serie Civilization. A questa già di per sé succosa notizia se ne aggiunge un'altra: la software house starebbe infatti cercando programmatori per PS2, preannunciando così un suo ingresso nel mondo delle console, come conferma lo stesso Briggs: "Il mercato console è grande e in continua espansione; abbiamo un sacco di idee e la capacità di svilupparle per tutte le piattaforme". Sì, ci stiamo guardando in giro. Dobbiamo imparare un sacco di cose, dato che fino a questo momento ci siamo occupati solo del mondo PC". Dobbiamo aspettarci un Civilization IV anche per PS2?

Claudio "Get Fossilized!" Todeschini

Annunciato Anno War

Sunflowers ha deciso di sviluppare un nuovo capitolo della serie "Anno", che già conta al suo attivo gli episodi Anno 1602 e Anno 1503. Il progetto verrà portato avanti dalla Related Designs (che dovrebbe pubblicare a breve No Man's Land e Castle Strike); per l'occasione, l'organico della software house è stato portato da dieci a venticinque unità, a testimonianza dell'impegno e dell'importanza che viene data a questo titolo dal suo publisher. Nel frattempo, alla Max Design (casa che ha sviluppato i primi due episodi) è in lavorazione un titolo del genere empire-building, non ancora ufficialmente annunciato e ambientato nel medesimo "universo".
Anno War sarà ancora uno strategico in tempo reale, concentrato più sul combattimento che sulla gestione delle risorse e delle unità. Il presidente della SunFlowers si è ovviamente detto molto soddisfatto dell'accordo di collaborazione con la Related Design: "Abbiamo trovato il partner ideale per gli ambiziosi obiettivi che ci siamo proposti con Anno War. RD ha una grande esperienza nel campo degli strategici. Adesso, per la prima volta, avranno a disposizione un grosso budget e il supporto attivo della Sunflowers". Non abbiamo ancora immagini ufficiali del gioco, che del resto è previsto per il Natale del 2005; accontentatevi di un paio di screenshot di Anno 1503.

Claudio "proud owner of an oversized 'Anno 1603' mug" Todeschini

Francia e in Spagna. In Italia la fascia di età più incline ad accedere ai servizi elettronici della pubblica amministrazione è quella dei cittadini tra i 25 e i 34 anni, che da soli "occupano" il 41 per cento degli utenti, con un incremento del 3 per cento sul 2002. Seguono la fascia tra i 35-44 anni con il 31 per cento; quella di chi ha meno di 25 anni (il 28 per cento) e quella di chi si pone tra i 45 e i 54 anni (il 26 per cento). A navigare sono il 30 per cento degli uomini e il 19 per cento delle donne. Si spera che a tale interesse mostrato da parte dei cittadini corrisponda nei prossimi mesi anche un adeguato supporto tecnico da parte delle aziende che materialmente danno accesso alla rete (Telecom e Fastweb su tutti), visto che la banda larga, sebbene in crescita, non ha ancora conosciuto un boom definitivo.

Kikko

● Jon Johansen assolto anche in appello

Riassunto delle puntate precedenti: il norvegese Jon Johansen è odiato a morte da tutte le major cinematografiche di Hollywood; il motivo? Nel 1999, il giovane scandinavo creò un programmino, il deCSS, in grado di bypassare in toto le difese tecnologiche poste dall'industria cinematografica sui DVD messi in commercio. I cinematografi americani (e non solo) andarono su tutte le furie, denunciando Jon e trascinandolo in tribunale con la richiesta di una pena esemplare che avrebbe dovuto prevedere il carcere, in aggiunta al sequestro dei suoi computer e a una multa di alcune migliaia di Euro.
Dopo il giudizio di primo grado, favorevole a Jon, ora anche la Corte d'Appello di Norvegia lo ha assolto da tutte le accuse, rimandando la speranza delle major all'ultimo grado di giudizio (la Corte Suprema). Per la legge norvegese, il ragazzo è quindi innocente. La decisione della Corte viene motivata dal fatto che quando Jon creò il deCSS nel 1999, lo fece per poter riprodurre sul proprio computer i DVD che aveva regolarmente acquistato in un negozio della propria città. Opinabile o meno, qualsiasi

e addestramento impegnato in operazioni segrete nei punti più caldi del globo, come Medio Oriente, Mar Caspio, Corea del Nord, ecc. Missione dopo missione, ci verrà svelata l'identità del nostro alter ego digitale (con alcune intriganti sorprese che non vi voglio svelare, se non l'avete già giocato) e le reali motivazioni che stanno dietro il nostro ingaggio.
Una trama non certamente eclatante e originale, per un titolo d'azione mista a stealth che vanta un'intelligenza artificiale dei nemici particolarmente sviluppata (così almeno ci viene detto), grazie alla quale i nostri avversari si comporteranno in maniera assai realistica, sfruttando tutto quello che anche lo stesso protagonista ha a disposizione per colpire e difenderci. Nella campagna single player potremo visitare ben diciotto scenari differenti sparsi in tutto il globo. Nel tentativo di differenziarlo dalla massa di titoli analoghi già presenti sul mercato, uno dei punti forti di kill.switch dovrebbe essere la varietà di posizioni di attacco e "copertura" dal fuoco nemico offerta dalle numerose mosse del personaggio principale. Basterà?

Claudio "please, stop wargames" Todeschini

La Black Isle chiude. O no?

In attesa di una versione più chiara della storia, ecco quello che è successo nelle scorse settimane: uno dei programmatori "storici" della BIS, tal Damien "Puuk" Foletto, ha scritto sul forum ufficiale che "la Black Isle Studios cessa di esistere, e con essa i titoli che stava sviluppando. In un altro repulisti generale di dipendenti, la Interplay ha ufficialmente licenziato quello che rimaneva della BIS (tranne un paio di persone, per quanto ne so), e cancellato la divisione".
Qualche giorno dopo è arrivata la smentita da parte di un portavoce della Interplay, che ha ufficialmente negato la notizia, affermando che "Black Isle Studios rimane aperta con i progetti attualmente in corso. Lo status di Fallout 3 è in fase di definizione, mentre Fallout: Brotherhood of Steel uscirà come previsto il 13 gennaio".
Per quanto riguarda lo "status" di Fallout 3, la posizione ufficiale di Interplay è che "non vedremo un nuovo titolo della serie da qui a qualche mese, ma i responsabili del progetto faranno ciò che possono per sfruttarne al massimo la proprietà intellettuale e la base di appassionati che la serie raduna intorno a sé, nei limiti dei parametri finanziari entro cui possono operare".

Ecco quello che succede quando tra due compagnie non scorre buon sangue...

Claudio

Le mazzate motorizzate di Axle Rage

Ecco un gioco che sembra fatto apposta per il nostro ALex Rossetto, che farà la gioia sua e di tutti gli appassionati di combattimenti a mani nude e di motociclette custom. In Axle Rage (www.axlerage.com) il giocatore vestirà i panni - rigorosamente di pelle nera - di un membro dei "No Dice", una delle più forti gang di centauri della città, che finisce suo malgrado coinvolto in una serie di eventi collegati a una nuova droga che sta portando il caos nelle strade. Il titolo combinerà azione in terza persona e combattimenti su motociclette per le vie della immensa metropoli, tutta da esplorare e comprendente ambienti urbani interattivi, diversi quartieri e zone periferiche, grattacieli e catapecchie, edifici high-tech e baraccopoli. Un complesso sistema di eventi scriptati conferirà al gioco un look e un feeling cinematografico, con sequenze d'azione e montaggi complessi. Non mancheranno armi in quantità, sia da taglio che da fuoco, mosse speciali e combo di ogni genere, cui si aggiungono gli immancabili e sempre graditi bonus per l'upgrade della propria motocicletta.
Uno dei punti cardine di AR è ovviamente il combattimento su moto, chiamato Motormayhem: grazie a un sistema di sincronizzazione della velocità, sarà possibile "lockare" l'avversario, procedere parallelamente a lui e concentrarsi sul pestaggio invece che sulla guida della moto (con buona pace del realismo); per lo stesso motivo, i controlli del personaggio saranno particolarmente facili da memorizzare e utilizzare; la telecamera sceglierà di volta in volta l'inquadratura migliore e più spettacolare. In alcuni casi, gli scontri contempleranno la presenza di più motociclisti contemporaneamente, rendendo il tutto quanto mai frenetico. Axle Rage dovrebbe vedere la luce verso la fine dell'anno.

Claudio

Alias arriva su PC!

Direttamente dalla serie televisiva della ABC, la splendida Jennifer Garner si prepara ad approdare anche su PC, PS2 e Xbox nel videogame ispirato alle vicende dell'agente della CIA Sydney Bristol.
Come ormai consuetudine per questo genere di prodotti (vedi il secondo CSI, di cui si parla proprio in queste pagine, oppure Law & Order), nello sviluppo del gioco vengono coinvolte tutte le maestranze che hanno lavorato alla serie televisiva: gli attori, che prestano voce e fattezze ai protagonisti; gli sceneggiatori, che lavorano fianco a fianco con i game designer per lo sviluppo della trama; i musicisti, che scrivono pezzi inediti per il gioco. Alias non fa eccezione, anzi: pensate che la versione italiana del gioco sarà doppiata dalle stesse voci della serie TV, una piccola chicca che non fa altro che aumentare il valore di un gioco che si preannuncia un vero "must" per gli amanti della serie (avessero fatto così anche con Simpsons Hit'n'Run...).
Alias The Game (www.aliasthegame.com) è un'arcade adventure in terza persona pieno di azione, combattimento e stealth; non mancheranno gadget ultratecnologici e travestimenti per la bella protagonista, che si muoverà in ambientazioni completamente interattive che consentiranno l'utilizzo di tutti i normali oggetti come armi contundenti o da lancio, o per creare diversivi. Da segnalare, inoltre, l'uso dello split-screen durante il gioco per aumentare la tensione narrativa, combattimenti con più nemici contemporaneamente, presenza di mini giochi all'interno delle missioni (hacking di computer e serrature, ecc.) e diverse modalità per portare a compimento gli obiettivi delle missioni. Alias: The Game è previsto per i primi mesi del prossimo anno.

Claudio "Tony Almeida" Todeschini

sarà il verdetto definitivo della Corte Suprema, si verrà inevitabilmente a creare un precedente: infatti, se dovesse spuntarla John anche all'ultimo grado di giudizio, potrebbero essere considerati legali tutti quei programmi che consentono di aggirare la protezione di contenuti digitali coperti da copyright.
D'altro canto, se dovessero averla vinta le major, non vorrei essere nei panni di tutti quei piccoli programmatori che hanno deciso nel tempo di seguire le orme di Jon. Ai "posters" l'ardua sentenza... Suprema, s'intende!

Kikko

● Le confessioni di un cybersquatter pericoloso

Tempi duri per i pionieri della rete che pensavano di fare soldi facili. Emblematica la confessione del 56enne italo-americano John Zuccarini, che ha ammesso di essere colpevole di ben 49 capi d'imputazione relativi a crimini di cybersquatting e typosquatting. Questi due particolari termini stanno a indicare pratiche particolari di manipolazione degli indirizzi http decisamente in voga qualche tempo addietro (ma in alcuni casi anche ai nostri giorni), mirate a incassare denaro sfruttando il nome altrui. Nel caso del cybersquatting si tratta in particolare nella registrazione di nomi a dominio d'importanti marchi internazionali o celebrità, tentandone poi la rivendita ai diretti interessati che, al momento di registrare il dominio a proprio nome lo trovano occupato dalla precedente registrazione avvenuta a solo scopo ricattatorio. Il typosquatting è invece una pratica ancora più infingarda, perché consiste nella creazione di siti pornografici raggiungibili errando nella digitazione dell'indirizzo di un altro sito più famoso, ad esempio www.birgilio.it anziché www.virgilio.it (le lettere B e V sono vicine sulla tastiera, può capitare di sbagliare). Nella fattispecie, il signor Zuccarini si è permesso di registrare siti pornografici, con tanto di spyware autoinstallante e banner che pagavano a seconda del numero di accessi, che rispondevano a domini del tutto simili a nomi di eroi dei fumetti o

VOCI DI CORRIDOIO

Shadowbane anche in Europa!

A partire da febbraio UbiSoft distribuirà in tutta Europa il MMORPG Shadowbane (www.shadowbane.com), che da noi arriverà direttamente in versione "gold", ossia all'interno di un bundle contenente il gioco originale e l'espansione The Rise of Chaos. L'uscita europea coinciderà anche con il lancio di molti nuovi server per i mondi di Shadowbane, tra cui "Ice World of Vorringia", che vanta nuove creature, nuove aree di gioco e ambientazioni con la tipica architettura vichinga. "Shadowbane è un'opportunità straordinaria per rafforzare ulteriormente la nostra presenza online. La community europea è pronta per un nuovo genere di esperienza, nella quale potrà giocare a Shadowbane confrontandosi con gli utenti del Nord America", ha dichiarato Diane Peyredieu, Direttore Generale di ubi.com in Europa.

Claudio

Un nuovo gioco di Predator in vista?

In un'intervista a un sito online dedicato al cinema, il regista Paul Anderson, che in queste settimane è impegnato nelle riprese di Alien Vs. Predator, alla domanda se sia previsto o meno un videogioco tratto dal film (anche se in realtà è il film a essere tratto da un videogioco, che a sua volta è "ispirato" a una serie a fumetti della Dark Horse - insomma, la domanda era piuttosto inutile), ha risposto «Non precisamente, no. Stanno sviluppando un gioco di Predator che uscirà il prossimo anno, ma non c'entra niente con questo film, anche se i game designer sono venuti sul set e hanno detto di voler inserire alcune scenografie e idee nel gioco».

Insomma, ne è venuto fuori - più o meno involontariamente - un piccolo pettegolezzo che farà la gioia dei fan del famoso alieno cattivo: attendiamo ulteriori notizie nei prossimi mesi, magari direttamente dalla software house che ci sta lavorando, la cui identità rimane sconosciuta.

Claudio

Wild Metal Country gratis!

Dopo averci regalato il primo Grand Theft Auto, Rockstar ha ben pensato di farci un'altra sorpresa. Collegandosi al sito www.rockstargames.com/classics, infatti, è possibile scaricare gratuitamente la versione completa di Wild Metal Country, un gioco di combattimento tra carri armati uscito nel 1999, ambientato in una terra lontana e in un futuro piuttosto remoto nel quale il giocatore dovrà mettersi al comando di unità che dovranno vedersela con tank robotizzati che hanno conquistato il sistema planetario di Tehric.
Al momento della sua uscita, il gioco si fece apprezzare per i controlli particolarmente intuitivi e per i livelli decisamente ampi, caratteristica non comune nei titoli di cinque anni fa. Wild Metal Country è stato corretto qua e là per permettergli di girare senza problemi anche sui nuovi PC e sotto Windows XP; tutto ciò che è sufficiente fare per poterci mettere sopra le mani è compilare la form online e scaricare i 170 MB del gioco. Purtroppo, non lo troverete in questo o in uno dei prossimi Silver Disc: come già successo in occasione del rilascio del primo GTA, Rockstar non concede l'autorizzazione alla distribuzione dei suoi prodotti.

Claudio

I of the Enemy

La Enemy Technology ha recentemente annunciato il suo nuovo strategico in tempo reale, ambientato in un prossimo futuro nel quale tre razze aliene si daranno battaglia nel corso di venticinque missioni per il controllo dell'universo. Nulla di sconvolgente, tutt'altro: la storia ci racconta di un conflitto che perdura da anni tra i Lokob (primitivi guerrieri), gli Y'dray (tecnologicamente più avanzati) e gli Unath; l'obiettivo di questi ultimi è impossessarsi dei pianeti delle altre due razze per avere una buona scorta di una sostanza chimica molto rara e base della loro tecnologia, la quale si trova solo nei corpi degli avversari. Il giocatore impersonerà un ufficiale dei Lokob, il colonnerro Verkkal (la cui voce è quella di Ian McNeice, che in Dune interpretava il Barone Harkonnen), il cui scopo è impedire che gli invasori conquistino le sue terre. Per fare questo dovrà, come prima cosa, stringere un'alleanza con gli Y'dray, e successivamente muovere contro gli Unath. Il gameplay, assicurano gli sviluppatori, non sarà concentrato unicamente sulla raccolta di risorse, la loro estrazione e la costruzione di edifici e unità, ma sulle problematiche tattiche derivanti dal combattere su tre pianeti differenti, ciascuno con le proprie condizioni ambientali. Non mancherà un simpatico editor di missioni per realizzare livelli e scenari personalizzati, così come il supporto per il multiplayer (fino a otto giocatori contemporaneamente) su Internet e rete locale, con un adeguato numero di mappe skirmish progettate espressamente per il gioco in rete. I of the Enemy verrà distribuito dalla stessa Enemy Technology in tutto il mondo, a partire dalla prossima primavera, a un prezzo particolarmente vantaggioso. Maggiori informazioni alla pagina www.ioftheenemy.com.

Claudio

personaggi dei cartoni animati, col risultato di aver spinto sui suddetti siti un elevato numero d'inconsapevoli minori. Secondo l'accusa, solo con l'attività di typosquatting, il losco figuro avrebbe ricavato almeno un milione di dollari per anno d'esercizio. Negli ultimi dibattimenti Zuccarini ha ammesso le sue colpe con la speranza di vedersi ridurre la pena che, comunque vada, non sarà inferiore ai tre anni di carcere. Mettetelo dentro e buttate via la chiave!

Kikko

● In chiusura il primo sito live-cam della storia

Correva il lontano aprile 1996 quando vide la luce il primo sito dotato di web-cam puntato 24 ore su 24 sulla vita personale di una ragazza americana. L'idea rivoluzionaria venne a Jennifer Ringley (ai tempi 20enne), spinta non soltanto dal morboso desiderio di essere guardata e spiata dagli occhi di naviganti di tutto il mondo, ma, almeno a detta sua, anche dalla voglia di condurre una specie di esperimento sociologico al fine di capire meglio se stessa e l'uso che gli utenti medi fanno della Rete. Corollario dell'iniziativa, seguita nel tempo da tutta una serie di cloni e controcloni, è stata l'enorme quantità di notorietà e denaro che la ragazza ha accumulato negli anni grazie ai servizi a pagamento legati al sito di cui sopra. A partire dallo scorso 31 dicembre, www.jennicam.com non è più un indirizzo attivo. I motivi della chiusura sono principalmente da ricercarsi nella politica severa di PayPal (il servizio di e-pay legato a Jennicam) nei confronti di siti che presentano scene di nudo e di sesso. Negli ultimi tempi, difatti, le attività sessuali della bella Jennifer erano decisamente incrementate, e avevano raggiunto un livello di manifesta pornografia digitale senza che questa venisse espressamente dichiarata ai visitatori del sito. Al momento Jenny non ha espresso alcun commento a riguardo, ma certamente si darà da fare per riattivare da qualche altra parte le proprie attività "socio-informatiche". Temo che nel frattempo la concorrenza sia

Shrek 2 su PC

Activision e DreamWorks lavoreranno assieme per sviluppare e pubblicare una serie di videogiochi basati sul/i seguito/i delle avventure dell'orco meno ortodosso che il cinema abbia mai conosciuto, a partire da Shrek 2 e tutti gli eventuali lungometraggi che potranno eventualmente seguire.
Il publisher americano è infatti entrato in possesso dei diritti sui videogame della serie dopo che la Take-Two ha completato l'acquisizione di TDK, la quale li deteneva in precedenza e li ha passati integralmente ad Activision. Non si sa quanti e quali giochi usciranno o sono in cantiere al momento (e neppure quanti seguiti cinematografici, a dire il vero!), ma tra le piattaforme previste, oltre alle console e ai dispositivi portatili, c'è anche il PC. Per la cronaca, Activision detiene anche i diritti esclusivi per la pubblicazione di videogiochi legati alle prossime produzioni animate della DreamWorks, ossia Shark Tale, Madagascar e Over the Hedge.

Claudio

Aggiornamenti su Lords of the Realm III

Dopo un lungo periodo di silenzio, la Sierra e la Impressions Games hanno fatto sapere che l'uscita di Lords of the Realm III è stata posticipata a primavera. Atteso inizialmente per la fine del 2002, questo "simulatore" di Medio Evo condensa al suo interno uno strategico storico con tanto di gestione di risorse e costruzione di castelli ad un po' di tattica in grande stile, con la presenza di politica e conquiste territoriali su larga scala. Mosso da un motore tridimensionale tutto nuovo, LoR3 permetterà al giocatore di diventare un vero signore feudale dei secoli bui. Non mancherà una simpatica opzione per il gioco in rete, al quale potranno prendere parte fino a otto giocatori. Trovate maggiori informazioni sul sito ufficiale, www.lords3.com.

Claudio

Ridley Scott dietro la macchina da presa per Driv3r!

Lo scorso mese vi ho parlato della scomparsa del PC dall'elenco delle piattaforme supportate nel nuovo titolo della Reflections: nelle ultime settimane è invece ricomparsa sul sito del gioco la dicitura PC CD-Rom, il che fa pensare a un (apprezzato) cambio di strategia da parte di Atari.
Ma la notizia importante è che Ridley Scott, regista di Alien, Blade Runner e dei più recenti Il Gladiatore e Il Genio della Truffa, girerà tre cortometraggi ispirati a Driv3r: a occuparsi della produzione dei corti, della durata di tre minuti l'uno, sarà la Ridley Scott Associates, compagnia di produzione fondata e gestita dai fratelli Scott, Ridley e Tony (Spy Game, True Romance, L'ultimo boyscout, Allarme Rosso), la quale si occupa principalmente di pubblicità; in passato ha già firmato spot per Philip Morris, Coca-Cola, ESPN, Visa, Kodak, Telecom Italia, Nissan, Nike, Hewlett Packard, American Express, BMW e UPS.
Si tratta della prima iniziativa (e speriamo non l'ultima) di questo genere nel mondo dei videogiochi, ma non nell'industria in generale: basti pensare ai corti BMW, uno dei quali è stato girato proprio da Tony Scott, protagonisti Gary Oldman e James Brown, oltre all'autista Clive Owen. Il primo dei tre filmati, intitolato "Run The Gauntlet - Episode I", che prevedibilmente costituirà il nucleo della campagna promozionale del gioco, sarà disponibile sul sito ufficiale (www.DRIV3R.com) a partire dal 23 gennaio, ossia proprio in questi giorni. Gli altri due (Episode II ed Episode III) verranno rilasciati a febbraio e marzo.
Claudio "The Fan" Todeschini

Enlight Software fa strike

Se vi appassiona il gioco del bowling, vi farà piacere sapere che la Enlight Software è in procinto di distribuire Fast Lanes Bowling della Lab Rat Games, simulazione per PC adatta sia agli appassionati che ai giocatori occasionali. Il gioco si presenta con una duplice identità: da un lato quella seria, simulativa, con una fisica della palla e della calibrazione del tiro riprodotte in maniera estremamente fedele, così da permettere il pieno controllo dei propri lanci; dall'altra una forte componente "ludica", con le piste ambientate nei più disparati ambienti: navi dei pirati, isole tropicali, basi lunari (con gravità differente da quella terrestre), antico Egitto e castelli medievali.
Sei le modalità di gioco presenti: Open Play, la classica partita veloce nella quale si scelgono campo e avversari (anche in multiplayer) e si gioca a turno; Skins, incontri nei quali passano alla fase successiva solo i giocatori che realizzano due strike in una sessione di gioco (dopo dodici turni iniziano i play-off, nei quali viene eliminato chi fa strike per ultimo); Tournament, torneo a cinque round a eliminazione singola, per un massimo di quattro giocatori; Challenge, ossia sfide già pronte per essere affrontate; Golf, una simpatica variante golfistica del bowling: vince chi completa le diciotto piste con il minor numero di lanci;
Practice, ovviamente per fare allenamento. Maggiori dettagli alla pagina www.enlight.com/flbowling.

Claudio "master of split" Todeschini

VOCI DI CORRIDOIO

diventata un tantino spietata, vista la congestione che la Rete deve sopportare a riguardo (chi di noi non ha mai fatto almeno una visitina a CiccioCiccio.it?), anche se al di là delle ritenzioni morali di ciascuno bisogna dire che la ragazza ai tempi aveva avuto una trovata geniale. Pace e bene.
Kikko

● VIA e SIS pensano positivo

VIA e SIS sono tra le marche di produttori maggiormente presenti sul mercato dei chipset: pensate che assieme le due aziende di Taiwan detengono quasi la metà delle quote di mercato dell'intero settore. Bene, non sazie di quanto raccolto finora, le previsioni dell'anno appena iniziato prevedono per entrambi i produttori una crescita di un ulteriore 13% rispetto a quanto raccolto nel 2003. Lo scorso anno è stato decisamente positivo per SIS, che ha registrato un tasso di crescita pari a quello previsto per il 2004: Meno bene è andata per VIA (32 milioni di fatturato contro i 39 milioni del 2002), che è rimasta fortemente condizionata da una questione legale aperta nei confronti di Intel per buona parte del 2003. Pensate che gli analisti prevedono che le due aziende metteranno sul mercato la bellezza di 71 milioni di chipset nel solo 2004, oltrepassando in coppia la fatidica soglia del 50% di tutto il volume d'affari del settore. Se decidessero di operare una fusione (basterebbe anche una collaborazione separata) sarebbero davvero tempi duri per gli altri due colossi del mercato, Intel e IBM. E voi, che chipset montate sulla vostra motherboard?
Cambiando velocemente discorso, vi segnalo anche come le aspettative del mercato degli hard disk per l'anno 2004 siano altrettanto positive: già nel corso del 2003 i risultati sono stati ottimi, soprattutto notando che gli scorsi dati di vendita parlano di 250 milioni di pezzi, contro un valore di circa 230 milioni per quanto riguarda il 2002. Alcune stime per il 2004 prevedono nuovi livelli record nella vendita di hard disk,

Nasce la Bryo!

Da qualche settimana ha preso vita Bryo, una nuova realtà italiana nella distribuzione di videogiochi. Il canale principale di vendita dei suoi titoli è la buona, vecchia edicola, dove a partire dal 27 dicembre è stato messo in vendita al prezzo di 19.50 € London Racer - World Challenge.
Sviluppato dalla Davilex (gli stessi di Knight Rider), LRWC è il terzo episodio di una serie che nel solo Regno Unito ha venduto più di mezzo milione di copie. Si tratta di un arcade di guida che mette a disposizione del giocatore ben settanta diverse gare, oltre trenta circuiti ambientati nelle più famose città del mondo e ben ventitrè macchine fra cui scegliere il proprio bolide. Le modalità di gioco sono quelle classiche: Time Trial, Gara Veloce, Campionato e multiplayer in split screen.
A partire da questo mese la Bryo si occuperà anche di mobile gaming, ossia videogiochi per telefonia cellulare. Quasi dimenticavo il sito Internet del distributore: www.bryo.it!

Claudio

In arrivo una nuova Intelligenza Artificiale ludica?

Il co-fondatore e attualmente padrone di Ubisoft Yves Guillemot ha rilasciato di recente un'intervista alla BBC nella quale ammette che molti dei giocatori abbandonano un titolo perché rimangono bloccati da qualche parte e/o non riescono a superare un preciso punto. A che pro entrare in un simile, spinoso argomento? Semplice: presentare uno dei nuovi progetti di Ubisoft mirati a risolvere - guarda caso - proprio questo problema, ossia un motore di Intelligenza Artificiale in grado di distinguere un giocatore alle prime armi da uno più esperto, e di adattarsi all'occasione: si tratta di ciò che viene definita "AI ambientale".
"È una AI che reagisce alle capacità del giocatore. Se un giocatore non riesce a fare una cosa dopo venti tentativi, si assicura che ci possa riuscire al ventunesimo".
Il signor Guillemot ha dichiarato che questa nuova AI sarà implementata all'interno di Pandora Tomorrow, il nuovo capitolo di Splinter Cell.
L'idea è intrigante: resta da vedere cosa ne verrà fuori...

Claudio

Ritorna Harry Potter

Grandi e piccini, il piccolo maghetto di Hogwarts sta per tornare, sia sul grande che sul piccolo schermo (leggasi monitor)! Non siete contenti? Non vi rende più felici una notizia come questa? Nell'ultima puntata della serie ludica di Electronic Arts (prevista per la primavera di quest'anno) sarà ancora una volta possibile mettersi nei panni del piccolo Harry, impegnato in una pericolosa avventura contro Sirius Black, ovvero il prigioniero di Azkaban. Per la prima volta sarà possibile mettersi nei panni di Ron Weasley ed Hermione Granger, passando da uno all'altro personaggio quando lo si desidera e sfruttando le caratteristiche di ognuno per affrontare i diversi ostacoli che ci si pareranno dinnanzi, siano essi enigmi o nemici. I tre amici, insomma, dovranno unire le loro forze e imparare a padroneggiare un gran numero di nuovi incantesimi. La storia ricalca fedelmente quella del libro (che non ho letto, spero perdonerete qualche mia magagna), nel quale il trio dovrà svelare il mistero che circonda Sirius Black e la sua fuga dalla famigerata prigione di Azkaban, pattugliata dai sinistri Dementor. Come da tradizione EA Games, Harry Potter e il prigioniero di Azkaban uscirà per tutte le piattaforme ludiche: PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance e PC. Qualche indirizzo utile: harrypotter.ea.com e harrypotter.warnerbros.com, per quanto concerne gioco e film rispettivamente.

Claudio

Diablo nello spazio: è tempo di Space Hack!

Il nuovo action RPG della Rebelmind (già autrice di Grom) è ambientato in un futuro parallelo e inizia con il solito e ormai abusato problema della sovrappopolazione del pianeta Terra; dato che nessuno si offriva volontario per un viaggio interstellare, dato che le condizioni di vita nelle colonie erano decisamente peggiori di quelle sulla Terra, i governi decisero di convertire le pene carcerarie in missioni nello spazio: superi i limiti di velocità? Scippi una povera vecchietta? Rubi TGM dall'edicola sotto casa? Buon viaggio verso le colonie!
I prigionieri/coloni finivano così spediti nello spazio a bordo di astronavi contenenti delle biosfere, depositate sui vari pianeti incontrati lungo il tragitto e che servivano come punto di partenza per la colonizzazione e il "terraforming" del luogo. Maximux XV era una di queste astronavi, che per una serie di eventi sfavorevoli si è ritrovata intrappolata in un'anomalia cosmica chiamata Black Nebula, la quale l'ha risucchiata e spedita su un pianeta disperso nel tempo e nello spazio. Ad accogliere le biosfere dell'astronave c'erano un sacco di alieni cattivissimi e pronti a divorare tutto quello che contenevano, ovvero tutti gli occupanti tranne il nostro eroe, armato solo di un'ascia. Inutile dire che l'eroe è un ex ufficiale dei Marine dello Spazio, condannato all'ergastolo per insubordinazione; l'ideale, per le migliaia di alieni che attentano alla sua vita! Come se la caverà?
Tra le feature del gioco troviamo quarantacinque livelli ambientati in cinque diversi scenari (terrestri, futuristici, post-apocalittici, deserti e ghiacciai), quaranta specie aliene provenienti da tre razze diverse, dozzine di armi e oggetti hi-tech con i quali interagire e numerosi possibili sviluppi del personaggio principale, a seconda del modo in cui verranno affrontati i problemi e le quest.
Space Hack (http://spacehack.rebelmind.com) è previsto per la seconda metà del prossimo anno.

Claudio

giustificati dal passaggio dei modelli a 80 GB di capacità a quelli da 120 quale proposta media di mercato.

Kikko

● Novità su NV40 e R420

Siete lettori di TGM, e in quanto tali sapete che la tecnologia corre veloce quanto Carl Lewis su una pista di atletica: non abbiamo fatto ancora in tempo ad abituarci alle schede grafiche di ultima generazione, che nVidia e ATI si preparano a presentare in prossimità del Cebit di Hannover nuovi chip grafici di fascia alta, rispettivamente noti come NV40 e R420. Entrambe le soluzioni grafiche saranno basate su un processo produttivo a 0,13 micron, ed entrambe le schede si avvarranno di una connessione AGP 8x per interfacciarsi alla scheda madre; versioni con supporto PCI Express sono attese per i mesi successivi, con nomi in codice indicativi di NV45 per il chip nVidia e R423 per quello ATI. Diversi dubbi permangono ancora invece sul tipo di tecnologia che verrà adottata per le memorie video: l'unica cosa certa è che il bus di connessione adottato vanterà 256 bit di ampiezza, mentre per il tipo di memoria montata se la giocheranno le classiche DDR2 e le nuove GDDR3. Logica vorrebbe che sia nVidia che ATI si rivolgessero alle DDR2, per poi dedicarsi alle più costose GDDR3 una volta scesi i costi di produzione di quest'ultime. Riuscirà nVidia a riprendersi il trono del mercato delle schede video, o cederà definitivamente lo scettro alla agguerritissima ATI? Lo sapremo presto, previa elargizione monetaria non indifferente, visto che si annunciano per le prime versioni prezzi non propriamente popolari. Al massimo chiederemo lumi al Pastore!

Kikko

● Ad aprile Windows XP 64-bit

Il prossimo mese di aprile Hannover ospiterà una delle più importanti manifestazioni fieristiche europee legate al mondo dell'informatica: si tratta

Gorky 17 per Amiga? E perché no?

Hyperion Entertainment, specializzata in titoli per Amiga, Linux e MacOS, ha annunciato l'intenzione di effettuare il porting di Gorky 17, l'apprezzato strategico/RPG della Metropolis Software, non solo per Linux ma anche per l'imminente AmigaOS 4.
Prodotto non recentissimo ma non per questo meno interessante, Gorky 17 è un titolo a sfondo cospiratorio venato di horror nel quale il giocatore dovrà controllare un piccolo gruppo di soldati scelti della NATO incaricati di indagare sul mistero che si cela dietro l'improvvisa comparsa di creature non umane nella piccola cittadina polacca di Lubin. La popolazione è nel panico, l'intera regione è controllata dalle truppe della NATO, i media sono asserragliati al limitare dell'area sotto controllo militare, e il primo gruppo di scienziati inviato in avanscoperta è scomparso senza lasciare tracce. Vi aggiorneremo quando avremo nuove informazioni sulla data di uscita. Per seguirne lo sviluppo, tenete d'occhio il sito www.hyperion-entertainment.com.

Claudio

Un'orchestra per S.T.A.L.K.E.R.

A pochi giorni dalla mia partenza per quel di Kiev (dove andrò a dare un'occhiata di persona a quello che bolle nel calderone della GSC Game World), arriva la notizia che l'intrigante S.T.A.L.K.E.R. - Oblivion Lost si avvarrà di una colonna sonora scritta appositamente da Markus Holler per Merregnon Studios, per conto della quale ha inoltre firmato le musiche di Chicago 1930 - Prohibition (Spellbound), Cold Zero - The Last Stand (Drago Entertainment), Hotel Giant (Enlight Software), Tales of Tamar (Eternity).
La colonna sonora verrà eseguita dalla FILMharmonic Orchestra (già esecutrice delle musiche di EverQuest 2 e Splinter Cell), che il prossimo maggio si troverà a Praga per registrare i brani: in totale verranno incisi dieci minuti di musica per la sequenza iniziale e i crediti del gioco. Maggiori informazioni sul gioco all'indirizzo www.stalker-game.com. Per quanto mi riguarda, io mi fermo qui: devo scappare a rinnovare il passaporto, o di andare in Ucraina non se ne parla...

Claudio "tovarisch" Todeschini

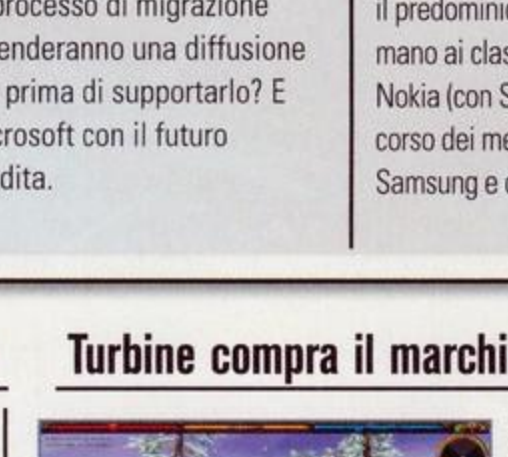
Castelli per tutti, con Age of Castles!

Age of Castles è un simpatico strategico della Anarchy Entertainment senza troppe pretese nel quale il giocatore ha come unico scopo quello di costruire un castello, renderlo il più possibile forte e inattaccabile e farci fiorire attorno un microcosmo economico degno di una piccola metropoli.
La "storia" di Age of Castles, se così si può definire, si svolge in un lontano reame, dove vivevano maghi e cavalieri, nel quale un giorno una misteriosa forza maligna ha cominciato a imperversare. Demoni dall'aldilà e mostri di ogni specie cominciarono a seminare il terrore tra gli uomini: le città erano in rovina, la gente aveva bisogno di un Re, di un sovrano che liberasse il mondo da questa piaga infernale e guidasse la ricostruzione della civiltà. In Age of Castles dovrete viaggiare fino ai confini del mondo, costruire un maniero, distruggere i cattivi e convertire la gente del posto a vivere sotto il vostro dominio. La vittoria si ottiene quando il numero di "convertiti" raggiunge quota un miliardo, mica poco! Vi ho incuriositi? Fatevi un giro sul sito ufficiale del gioco (www.anarchyent.com/aoc): vi troverete una demo e la possibilità di portarlo a casa (tramite acquisto online) alla modica cifra di 18 Euro scarsi!

Claudio

Nexuiz, un nuovo FPS open source!

Il progetto sviluppato dalla AlienTrap Entertainment è tanto semplice quanto ambizioso: si tratta di uno sparatutto in soggettiva quasi del tutto privo di trama e senza fronzoli di alcun tipo; è puro e semplice scontro diretto, veloce e frenetico, con un sacco di avversari in mappe progettate appositamente e con armi perfettamente bilanciate tra loro. Nexuiz utilizza tecnologie grafiche al passo coi tempi come le superfici curve, il bump mapping, le ombre in tempo reale, un supporto per 64 giocatori giocanti nella medesima mappa, modelli particolarmente complessi, ecc. Il gioco conterrà qualcosa come un migliaio di texture, venti mappe e quaranta personaggi tra cui scegliere il proprio alter ego digitale.
La trama della campagna single player, come già detto, è ridotta ai minimi termini: in un futuristico mondo allo sbando, dei clan si contendono il controllo delle terre e delle risorse; Nexuiz, il comandante degli Rhore, ha sconfitto e catturato i clan vicini, i Ginsang e i Targlies. Prima che Nexuiz prenda il controllo di tutto il pianeta, gli altri clan dovranno lentamente ricostituirsi e sconfiggere gli Rhore nel più grande conflitto che abbia mai insanguinato le sue terre. Il gioco è previsto per la metà di aprile; oltre che per Windows, Nexuiz uscirà anche per Linux, e sarà completamente open source. Vi consiglio una capatina alla pagina www.alientrap.com/games/nexuiz



Claudio

VOCI DI CORRIDOIO

del Cebit, e secondo i ben informati la nuova release di Windows XP a 64-bit (dedicata alle nuove piattaforme AMD) verrà rilasciata subito dopo l'evento. In effetti, questa versione sarebbe dovuta essere già presente sul mercato, visto che al lancio dei nuovi processori AMD era stata diffusa una beta version di Windows Server 2003 dedicata agli AMD 64-bit. Il ritardo è dovuto principalmente agli sforzi profusi da Microsoft nello sviluppo del secondo Service Pack per Windows XP, che è stato ritenuto dagli sviluppatori più urgente e interessante per gli utenti (e ci mancherebbe!) rispetto WXP 64-bit, se non altro per una semplice logica di diffusione e supporto del mercato esistente. Una volta uscito il nuovo SO si vedrà effettivamente quali potranno essere i vantaggi della nuova tecnologia a 64-bit. Fermo restando che prevedo un periodo di transizione difficile (ricordate quando si passò da DOS/W3.1 a W95?), soprattutto per problemi legati alla retrocompatibilità di molte applicazioni, è indubbio che prima o poi ci si dovrà decidere al grande passo. Come reagiranno le software house? Si butteranno a capofitto nella nuova avventura (accelerando di fatto il processo di migrazione degli utenti), oppure attenderanno una diffusione massiccia del nuovo SO prima di supportarlo? E come si comporterà Microsoft con il futuro Longhorn? Incrociate le dita.

Kikko

● I cameraphone esplodono sul mercato

Non in senso fisico, ovviamente, ma nella metaforica enfasi dei dati di vendita relativi all'anno da poco trascorso. Secondo una ricerca di una società specializzata del settore (la Canalys, cugina tecnologica della più carnosa Elisabetta!), pare che nel corso del 2003 siano stati venduti ben 16 milioni di telefoni cellulari dotati di fotocamera tra Europa, Africa e Medio Oriente, con un incremento del 27% rispetto allo stesso periodo del precedente anno fiscale. All'inizio dell'anno, il predominio di questo segmento di mercato era in mano ai classici marchi, vale a dire Sony Ericsson e Nokia (con Sharp e Panasonic subito dietro), ma nel corso dei mesi sono comparsi i primi cameraphone di Samsung e della neonata Sagem, che stanno

In arrivo un nuovo mouse per hardcore gamer

Quale mouse è meglio per (video)giocare? Il dibattito infiamma da parecchio tempo: è più affidabile e precisa la tradizionale pallina con frequenza di campionamento elevatissima del Razer Boomer, oppure il mouse ottico a "soli" 800 DPI di Logitech e Microsoft?
Alla fine del 2003, Razer (www.razerzone.com) ha annunciato il Viper, mouse ottico ultra preciso che vanta una frequenza di campionamento di 1000 punti per pollice e che dovrebbe essere messo in commercio entro la fine di febbraio. Il Viper utilizza un motore ottico a 1000 DPI, in grado di tracciare e seguire il movimento del dispositivo con una precisione sconosciuta a tutti gli altri mouse; a questo si dovrebbe inoltre abbinare una straordinaria fluidità nel movimento.
In concomitanza con il mouse, Razer rilascerà anche eXactMat, un mousepad progettato espressamente per il Viper e per tutte le periferiche ad alta "responsività" della stessa casa, che grazie alla particolare superficie (doppia, una per i mouse ottici e una per quelli a pallina) permetterà di spremere il meglio dai dispositivi di puntamento e fare così la felicità dei giocatori più esigenti.

Claudio

Turbine compra il marchio di Asheron's Call

La software house Turbine Entertainment fa sapere di essere in procinto di acquistare il franchise Asheron's Call, il MMORPG che ha sviluppato in passato per conto di Microsoft. Con questa acquisizione, la Turbine si mette in tasca tutte le proprietà intellettuali del gioco, comprese ma non limitate a quelle di Asheron's Call, AC: Dark Majesty e Asheron's Call 2: Fallen Kings. Il passaggio di proprietà richiederà all'incirca un anno per essere portato a termine, periodo nel quale il coinvolgimento della casa di Redmond si farà via via più ridotto, passando tutti i servizi - anche quelli accessori - alla Turbine: testing, customer service, gestione degli abbonamenti, ecc.
Nelle prossime settimane verranno annunciati i nuovi e i rinnovati servizi che la Turbine intende offrire ai suoi giocatori.

Claudio

INDISTRUTTIBILE?

DARKSTEEL™

Per maggiori informazioni visita il sito www.magicacademy.it
www.magicthegathering.com o chiama il Servizio Clienti al numero 199111543

Wizards of the Coast

MAGIC The Gathering®

Ancora guai per GTA: Vice City

Il 2003 non poteva concludersi peggio per Take Two e il suo GTA: Vice City, e il 2004 non sembra iniziare granché meglio: la comunità haitiana degli Stati Uniti ha scatenato una discreta "bagarre" su tv e organi di stampa contro il gioco, il quale, a loro dire, istighereb-be allo sterminio degli "haitiani" (dove con questo termine ci si riferisce a una singola gang di abitanti del quartiere latino di Vice City, non all'intera popolazione di Haiti). A darle man forte, il sindaco di New York Bloomberg e la città di San Francisco. Take Two, dal canto suo, ha fatto pubblica ammenda e ha promesso di modificare il gioco, così che le nuove copie messe in vendita non contengano la frase incriminata. Ma questo non è stato sufficiente: "Vedere gli haitiani descritti in questo modo fa capire quanto in basso si sia caduti con questo genere di videogiochi", ha commentato l'avvocato Barry Silver: "É già abbastanza grave che il gioco inciti al massacro di altre persone, ma non si può tollerare che questo avvenga per dei pregiudizi etnici".
La comunità haitiana ha così deciso di rivolgersi direttamente al governo federale per chiedere che il gioco venga definitivamente rimosso dagli scaffali. Bandito, insomma. Staremo a vedere come andrà a finire questa brutta storia. I primi risultati, nel frattempo, non si sono fatti attendere: poco prima della fine dell'anno il New York Post, che non è proprio il gazzettino locale, se ne è uscito con un articolo di fuoco contro GTA, un gioco "diecimila volte peggiore di qualsiasi cosa Michael Jackson possa mai aver fatto a un ragazzino". No comment...

Claudio

L'angolo del pacco (Hidden & Dangerous 2, Everquest)

Non esiste gioco (tranne, per il momento, le avventure grafiche) che non benefici, a qualche mese di distanza dalla sua uscita, di un'espansione ufficiale, di un mission pack o qualcosa del genere. Un ottimo espediente per uscire più in fretta sul mercato e al tempo stesso porre rimedio con più calma a eventuali lacune nel gioco originale (si pensi al multiplayer di Unreal II, per esempio).
La Illusion Softworks sta lavorando a un add-on per il suo recente Hidden & Dangerous 2 che aggiunge la modalità cooperativa, limitatamente però alla sola espansione. Il mission pack, in buona sostanza, offrirà un po' di missioni in più (all'incirca la metà di quelle di H&D2) che potranno essere giocate anche in co-op, anche se l'opzione è garantita solo in queste ultime: "integrare la modalità cooperativa nel gioco originale avrebbe richiesto modifiche troppo gravose al codice", ha detto uno dei programmatori della Illusion. L'espansione, che al momento non ha ancora un nome, è prevista per la metà dell'anno. Dal canto suo, Sony Online Entertainment ha annunciato lo sviluppo di EverQuest: Gates of Discord, l'ultima espansione del suo apparentemente infinito gioco di ruolo esclusivamente online, la quale permetterà ai giocatori di esplorare un continente nuovo di pacca e di intraprendere l'avventura con una nuova classe di personaggi. L'add-on sarà disponibile a partire da febbraio, sia nei negozi che sul sito del gioco, www.gatesofdiscord.com. La versione scatolata conterrà al solito un "souvenir" e un oggetto magico esclusivo che potrà essere utilizzato all'interno del gioco.
Qualche informazione in più? Nessun problema: i cancelli della discordia porteranno i giocatori nella parte occidentale di Antonica, dove la Wayfarers Brotherhood sta accumulando un esercito sterminato con il quale esplorare il nuovo continente scoperto nel punto più remoto di Norrath. Le nuove quest condurranno gli avventurieri attraverso rovine di templi e catacombe, devastate da una forza sconosciuta.
Gates of Discord conterrà cento nuove abilità e introdurrà la classe del Berserker, essere assai potente: ci saranno inoltre venti nuove zone di gioco, tra cui una gigantesca città portuale con mercanti di ogni genere. Le aree di combattimento saranno riservate ai giocatori di cinquantesimo livello e superiori. Un interessante quanto inedito meccanismo di tributi consentirà ai giocatori di ottenere speciali skill attraverso offerte fatte alla propria città natale.

Claudio "Pac-Man" Todeschini

velocemente riprendendo il terreno perso nei confronti dei concorrenti. Secondo gli analisti di Canalys, il 2006 sarà l'anno del sorpasso dei cameraphone a danno dei cellulari classici. Chris Jones, analista della stessa Canalys, ha dichiarato: "Motorola e Siemens sono arrivate molto in ritardo in questo segmento: si prevede possano avere in ogni caso un ottimo quarto trimestre. Gli attuali leader di mercato hanno saputo sfruttare a proprio vantaggio il fatto di essere arrivati per primi, hanno maturato una forte esperienza e stanno già vendendo cameraphone di seconda generazione, conquistando posizioni da cui difficilmente potranno essere scalzati nel breve periodo."

Kikko

● Microsoft boccia lo Smart Display

Con una certa sorpresa, le maggiori case produttrici di monitor, fra cui Samsung e LG Electronics, hanno accolto la comunicazione di Microsoft dell'abbandono del progetto "Smart Display", al quale il colosso di Redmond e le case citate stavano lavorando alacremente da parecchio tempo.
Tale tecnologia avrebbe dovuto prevedere il lancio sul mercato di tutta una serie di monitor a cristalli liquidi capaci d'interfacciarsi con altri personal computer installati nelle vicinanze per mezzo di una connessione wireless piuttosto che tramite cavi tradizionali. Il motivo principale della bocciatura del progetto da parte di Microsoft sarebbero le mutate condizioni del mercato che, rispetto alle aspettative previste al momento dell'inizio dei lavori, si sarebbe mosso in altre direzioni, visto anche l'abbassarsi del costo delle apparecchiature wireless e il fatto che i prezzi minimi dei monitor Smart Display avrebbero dovuto aggirarsi sui 500 dollari, cifra con la quale si può acquistare un portatile di fascia economica. Alle due case produttrici coinvolte non resterà che smantellare i laboratori dedicati al progetto, oppure (come sembra che farà LG Electronics) immettere comunque gli Smart Display comunque sul mercato, rinunciando alla partnership con Microsoft.

Kikko

VOCI DI CORRIDOIO

Microsoft venderà l'hardware Xbox?

Il colosso di Redmond potrebbe presto rendere disponibile su licenza l'hardware della console Xbox, interrompendo in questo modo la vendita diretta al pubblico e aprendo la strada a un numero imprecisato di nuove console basate sulla sua tecnologia. Si tratta di quello che avviene già oggi con i chipset video, ATi o nVidia che sia, montati su schede diverse con prestazioni e costi diversi a seconda dell'hardware di supporto.

Così facendo, Microsoft continuerebbe a guadagnare denaro sia dai giochi che dai kit di sviluppo, tagliando al tempo stesso in maniera drastica i costi di produzione della console, che non sono mai stati particolarmente bassi. Un portavoce ha definito l'ipotesi allettante, ma non ha confermato né smentito nulla sulle intenzioni future in merito.

Claudio

UbiSoft annuncia C.S.I.: Dark Motives

Dopo il successo del primo episodio videoludico, UbiSoft ci riporta nuovamente nei laboratori della scientifica di Las Vegas. Crime Scene Investigation: Dark Motives dovrebbe uscire per PC a marzo, e sarà un'altra occasione per risolvere qualche crimine particolarmente efferato e apparentemente insolubile in compagnia di Grissom e compari.
Dark Motives sarà un'avventura in prima persona che metterà a dura prova i nervi e la materia grigia del giocatore nell'analisi della scena del crimine, negli interrogatori dei testimoni e nello studio delle prove con la strumentazione disponibile ai tizi della scientifica. Questa nuova incarnazione videoludica della popolare serie TV conterrà un congruo numero di novità e aggiunte rispetto al passato: cinque nuovi casi da risolvere, più lunghi e approfonditi di quelli visti in passato; collaborazione da parte di tutto il cast della serie originale, a partire dagli attori (che hanno prestato le loro fattezze e la loro voce) per arrivare agli scenografi, musicisti, scrittori e consulenti scientifici; un maggior numero di strumenti di analisi come gli spolverini per le impronte digitali, le luci ultraviolette, il preziosissimo luminol, l'analizzatore del DNA e il microscopio comparativo. Non mancheranno un po' di bonus imperdibili per gli appassionati: una volta terminato il gioco, si potrà infatti accedere a bozzetti di pre-produzione, filmati dietro le quinte e un po' di "trivia" sulla serie tv.

Claudio

PlayStation.2

XBOX

PC CD ROM

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

Legacy of Kain: Defiance © Crystal Dynamics, Inc. 2003. Published by Eidos Limited. Legacy of Kain, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved.

SEI PRONTO A DIVORARE IL SANGUE E L'ANIMA DEI TUOI NEMICI?

Apocalittico, demoniaco, horror. Al di là di ogni immaginazione! Non perderti l'ultimo capitolo della celebre saga di Kain: nuovi eroi e spettacolari effetti di gioco ti attendono in una terrificante sfida contro il male...

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

eidos

LEADER

CRYSTAL DYNAMICS

MRMDialogo - Milano

www.leaderspa.it

la tua nuova rivista di cinema e televisione è arrivata!

003 Euro 4,50 Febbraio 2004

I fenomeni di culto del piccolo e del grande schermo

XENIA EDIZIONI

CULT Fiction

Spotlight
Presente, passato e futuro nel mondo di **Star Trek**

Portfolio
Peter Jackson, il Re della Terra di Mezzo

Rivista Cult Fiction Mese Febbraio 2004 Numero 3 Anno 2 spedizione in abbonamento postale 45% - filiale di Milano

IL RITORNO DEL RE

Un finale a lungo atteso per la saga tolkeniana

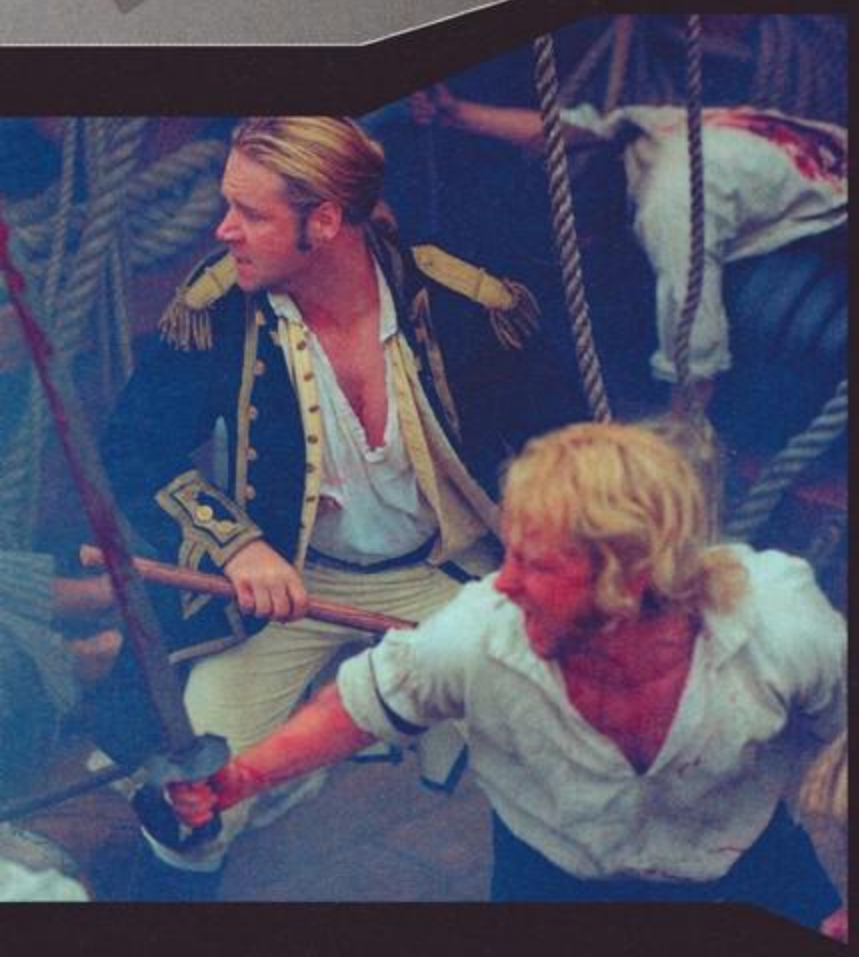
✪ Big Fish ✪ Jeepers Creepers 2
✪ Gothika ✪ Taken

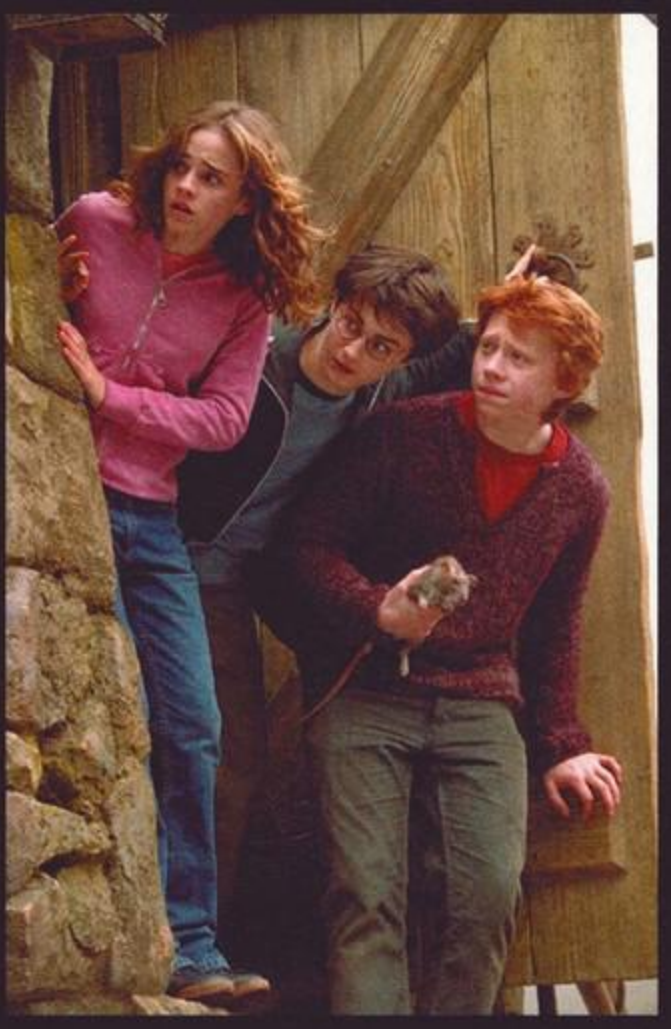
✪ Hellboy ✪ Il Gatto e il cappello matto ✪ Troy

TOP SECRET In anteprima le trame di Six Feet Under, 24, The Dead Zone, Enterprise

CULT

Fiction





Il N° 3 in edicola dal 24 gennaio

Dossier

HAVOK 2

Matteo Lorenzetti elvin@xenia.it

"Le membra del rapinatore sembravano percorse da una scarica elettrica: si scuoteva ritmicamente, a tempo con il rumore sincopato delle due Mac- 10 che gli stavo vuotando contro. Lo scatto degli otturatori bloccati chiuse la macabra danza..."

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi altre informazioni su Havok 2? Visita la FragZone di TGM Online!

La scena potrebbe essere presa di peso dall'ampio repertorio di morti violente, spettacolari e definite nei minimi particolari di un qualsiasi film di Jhon Woo, Tarantino o dei fratelli Wachowski. E invece no: per rivivere dalla parte giusta della canna questo attimo di alta carica emotiva è sufficiente un computer, una scheda video discretamente performante e una bella copia del recente Max Payne 2.

In questa sede, tuttavia, non abbiamo intenzione di ripercorrere le gesta dello sbirro maledetto per eccellenza, ma di soffermarci su un particolare aspetto tecnico del gioco Remedy, ovvero il suo motore fisico, ai più noto come Havok 2 (www.havok.com). Al di là della sua rivoluzionaria efficienza, quello che c'interessa mettere in risalto di questo motore, è la sua origine e il suo utilizzo in altri titoli tripla A attesi per tutto il 2004 (Half-Life 2 è lì, in prima fila). L'Havok 2 Dynamics Engine (per brevità H2DE), giunto da circa un anno alla sua seconda versione, è stato realizzato da un gruppo di programmatori indipendenti che da tempo continua a evolvere la sua creatura, offrendola come soluzione tecnica implementabile in molti titoli basati su un motore grafico tridimensionale.

Poste queste premesse, l'H2DE rientra dunque a far pare di una categoria specifica di software chiamato Middleware: in pratica si tratta di un codice modulare adattabile ad altri programmi attraverso l'uso di piattaforme di sviluppo comuni, come programmi di grafica 3D e le onnipresenti API di Microsoft, le care vecchie DirectX ormai giunte alla soglia della decima versione.

Havok 2 nasce dall'esigenza comune a molti studi di programmazione di realizzare videogiochi caratterizzati da una fisica realistica, aspetto tutt'altro che trascurabile se si vuole arrivare ad aumentare il livello di coinvolgimento dei giocatori. La soluzione "fai-da-te" è spesso impraticabile per una questione di tempi e di costi e l'unico modo rimane quello di affidarsi a una tecnologia realizzata da terze parti (sotto questo punto di vista la id Software ha fatto scuola con i suoi motori grafici). Possiamo ora considerare Havok il battistrada per una nuova generazione di middleware? La risposta a questa domanda, oltre a farci capire quanto sia complessa la nascita di un videogioco moderno, costituisce una delle basi per l'interessante intervista concessaci dallo studio di programmazione californiano (la foto introduttiva è piuttosto eloquente), che segue il progetto dalla sua nascita. Ecco cosa ci hanno raccontato, tra una caduta e un carpiato dei personaggi a schermo, Steve Cooper e

Nel famoso filmato di Half-Life 2 presentato all'E3 dell'anno scorso, si poteva già notare l'incredibile realismo con cui il corpo dell'operaio veniva sbatacchiato qua e là dal raggio traente.

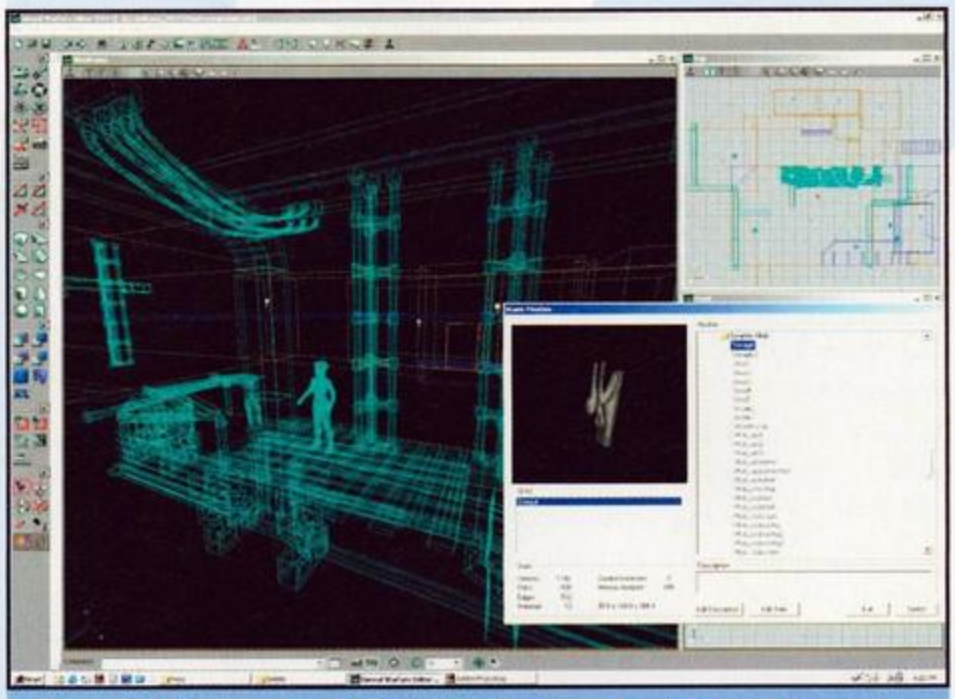
Tre membri del team di sviluppo di San Francisco; Ross O'Dwyer in primo piano, Nick Gray alle sue spalle e Steve Ewart sul fondo.

Stando alle dichiarazioni di Nick Gray, il comportamento degli oggetti volanti di Half-Life 2 dovrebbe essere scriptato, visto che l'H2DE non dispone di routine per gestire la fisica di mezzi volanti...

MATH ENGINE: IL RIVALE BATTUTO

C'è chi ha deciso di avvalersi del supporto esterno, e c'è invece chi ha deciso di fare tutto in casa. Per quanto riguarda il motore fisico, esisteva solo un contendente in grado di rivaleggiare con le prestazioni di Havok 2, ed è il ben noto Karma System prodotto dalla Mathengine, implementato con successo nell'arcinoto Unreal Tournament. La tecnologia che sta alla base dei due motori fisici è diversa, ma la concezione con cui sono stati realizzati prende spunto dalla stessa filosofia: anche il Karma System, infatti, è stato creato per interfacciarsi in modo nativo con i tool di sviluppo usati per realizzare i personaggi presenti nel gioco (3D Studio Max per quanto riguarda la progettazione del modello e Character Studio per le animazioni). In termini di efficienza, le prestazioni sono molto simili. Qual è il problema, quindi? Beh, la società dietro il Math Engine non esiste più (il sito ufficiale www.mathengine.com non è raggiungibile) e lo sviluppo pare essersi fermato al Software Development Kit in versione 1.1, datato giugno 2001.

"FONDAMENTALMENTE, CI RITENIAMO UNA SOCIETÀ DI SERVIZI IN GRADO DI RISOLVERE I PROBLEMI DEI NOSTRI CLIENTI"
STEVE COOPER, H2DE MARKETING DIRECTOR

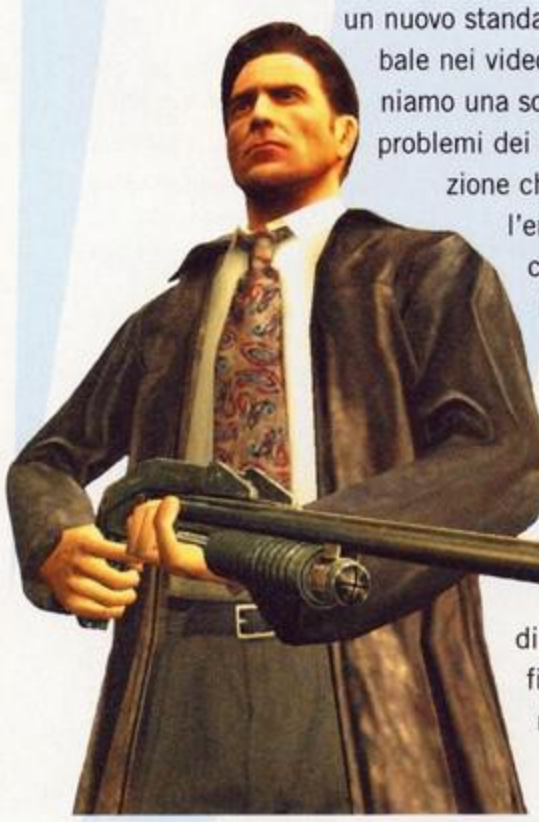


Ecco un tool di sviluppo con gli attributi: l'integrazione con Havok, non è sempre all'acqua di rose.

Nick Gray, rispettivamente direttore del Marketing e capo architetto dello sviluppo.

TGM: Come e perché è nato il progetto Havok e quanti anni di sviluppo sono serviti per ottenere una prima versione funzionante dell'engine fisico?

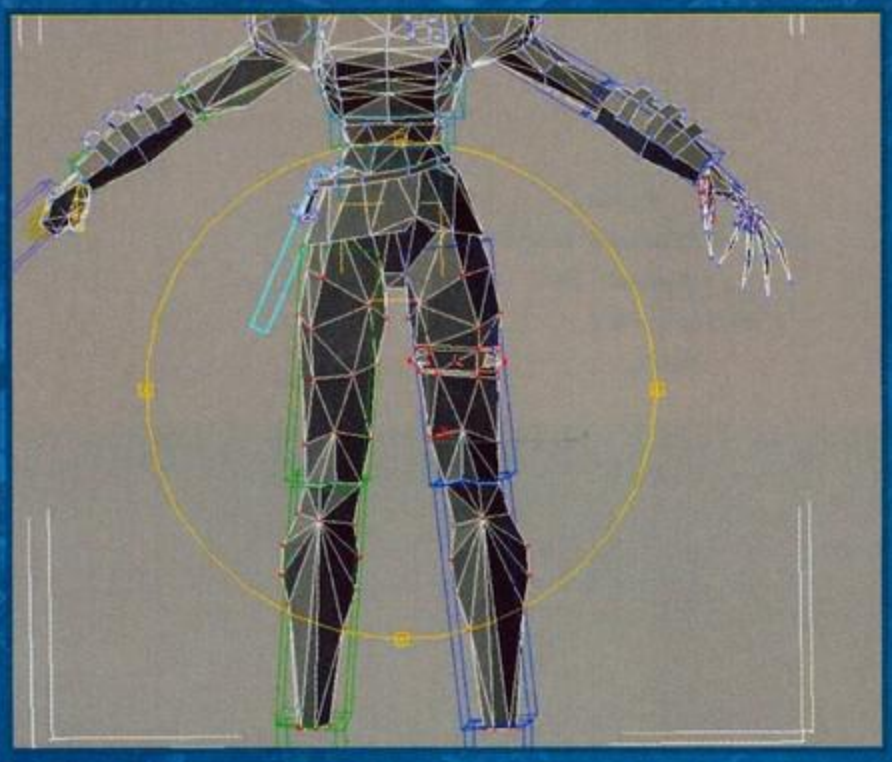
SC: Il motivo per cui Havok è stato realizzato è quello di riuscire a imporre un nuovo standard per il realismo e l'interattività globale nei videogiochi. Fondamentalmente, ci riteniamo una società di servizi in grado di risolvere i problemi dei nostri clienti, grazie ai tool di animazione che siamo riusciti a sviluppare per l'engine fisico di molti prodotti sul mercato. L'azienda nasce dalla Telekinesis Research Ltd., uno studio di Dublino fondato nel 1998 da Hugh Reynolds (Ceo) e Steven Collins (Cto). Collins e Reynolds gestivano il Computer Graphics Research Group del Trinity College, sempre a Dublino. I loro studi erano concentrati sulla realizzazione di un programma di simulazione della fisica reale per programmi didattici, ma ben presto compresero l'enorme potenziale applicativo del loro codice nel campo dei Videogiochi. La



Deus Ex 2 è un titolo che utilizza ampiamente le potenzialità dell'H2DE: l'uscita del gioco servirà a fugare molti dei dubbi sorti dopo la pubblicazione della demo...

RAGDOLL: LA NUOVA PAROLA MAGICA

Dall'intervista traspare chiaramente come la fisica di un gioco non si applichi allo stesso modo a oggetti e corpi. Havok non sfugge ai dettami del cosiddetto sistema "Ragdoll", già visto nel Karma System. Una volta realizzato il modello del personaggio con 3D Studio Max, si passa alla sua animazione, ed è qui che entra in gioco la sinergia tra Character Studio e Havok 2. Il



primo viene impiegato per impostare una serie di linee guida relative all'animazione del personaggio in base ai parametri definiti "scheletrali", mentre il secondo si fa carico di calcolare tutte le possibili animazioni (rotazione, torsione, piegamenti, rimbalzi) a seconda del tipo e dell'intensità delle forze che intervengono sul modello del personaggio. Cadute, impatti, colpi d'arma da fuoco possono generare decine animazioni variate dalla velocità del personaggio, dalla superficie su cui cade e dalla natura dell'oggetto che lo colpisce: potete ben capire quanto prezioso possa essere avvalersi di un engine fisico in grado di calcolare in tempo reale migliaia di animazioni diverse, simulando una fisica molto vicina a quella del mondo reale...

TRL divenne presto un'azienda completamente dedicata allo sviluppo di Middleware nel campo dell'animazione fisica. Havok nasce come sussidiaria della TRL, nel 2000, con lo scopo di commercializzare le prime versioni del motore fisico. Se effettuiamo un computo di sviluppo cumulativo con-

Ecco cosa intendeva Nick quando affermava che MP2 è il gioco che al momento è in grado di sfruttare al massimo le potenzialità dell'H2DE...

HAVOK 2 NASCE DALL'ESIGENZA DI REALIZZARE VIDEOGIOCHI CARATTERIZZATI DA UNA FISICA REALISTICA

"OGNI SINGOLA AZIONE E CORRISPONDENTE REAZIONE, È CALCOLATA NELL'ESATTO ISTANTE IN CUI AVVIENE" ***NICK GRAY, H2DE CHIEF ARCHITECT***

NON SI CADE DI SOLO HAVOK

Ok, al momento Havok 2 rappresenta la soluzione migliore in termini di flessibilità ed applicabilità ai moderni videogiochi ma non è l'unica strada percorribile. Ecco una breve lista dei motori fisici sviluppati gratuitamente o per uso commerciale disponibili sul mercato:

Vortex (http://www.cm-labs.com)
Open Dynamics Engine (http://opende.sourceforge.net)
Darwin 2K (http://www.darwin2k.com)
Dynamechs (http://dynamechs.sourceforge.net/)
Breve (http://www.spiderland.org/breve/)

teggiando tutto il personale che ha preso parte alle varie fasi del progetto, arriviamo a circa settantacinque anni di "ore uomo" in termini di sviluppo, il tutto partendo dal primo nucleo di codice datato 1998.

TGM: Attualmente quanti sviluppatori utilizzano (o utilizzeranno) il vostro motore fisico?
SC: Attualmente l'H2DE è perfettamente compatibile con molti motori grafici, tra i quali cito il RenderWare Engine, l'Unreal Engine, il Gamebryo Engine e il Source Engine. Havok è ottimizzato per PlayStation2, Xbox, GameCube e, ovviamente, per PC. A questo dobbiamo aggiungere accordi di fornitura con sviluppatori del calibro di Bungie, Cyan, EA, Ion Storm, Nihilistic, Pandemic, People Can Fly, Red Storm, Remedy, Sammy, SEGA, Shiny, Sony Cambridge, Turbine, VUG e Z-Axis. (hai detto niente... ndElvin). Tutti i marchi che ti ho appena citato stanno sviluppando giochi basati su Havok 2. Considerate le quattro piattaforme (tre console e il PC), il computo globale sul medio termine arriva a oltre cento titoli.

Provate a sparare a un bidone con la doppietta a canne mozze o il fucile a pompa: otterrete decine di reazioni diverse nonostante il calibro (12) sia sempre lo stesso.

Freelancer è un classico esempio di motore "misto", in cui Microsoft ha curato la gestione della fisica della navigazione spaziale...

TGM: Quindi Havok 2 esiste anche in versione console. Che differenze ci sono rispetto alla versione PC?
SC: Havok 2 offre sostanzialmente le stesse funzionalità dinamiche su tutte le piattaforme. Il condizionamento deriva dalla differenza di prestazioni in termini di potenza di calcolo tra le varie macchine. In ogni caso, i tool di sviluppo sono specificatamente ottimizzati per ciascun ambiente al fine di ottenere la miglior performance possibile.

TGM: Che genere di programmi per la realizzazione di modelli tridimensionali sono supportati da Havok 2?
SC: Havok 2 attualmente supporta programmi di esportazione per Maya e 3D Studio. Normalmente implementiamo le versioni più recenti di questi programmi di modellazione, ma possiamo adattarci anche a release più vecchie se i nostri clienti lo richiedono. Lo script per il sistema Ragdoll, invece, agisce in sinergia con il Character Studio, ma esiste la possibilità di personalizzarlo per adattarsi ad altri tool simili.

Ecco uno dei possibili effetti di un Ragdoll male implementato: in Raven Shield, i corpi dei caduti tendono spesso ad assumere pose quantomeno improbabili.

TGM: L'engine prevede l'esistenza di Script?
NG: Gli effetti fisici di Havok 2 non sono in alcun modo né pre-scriptati, né pre-animati. Ogni singola azione fisica (e corrispondente reazione) è calcolata in tempo reale nell'esatto istante in cui avviene, tenendo conto di una lunga lista di fattori come la forma degli oggetti coinvolti, il materiale di cui sono composti, la loro velocità vettoriale di spostamento (a sua volta condizionata da altre forze) e, in particolare, la gravità e l'attrito.

TGM: Uno degli aspetti più interessanti di Havok 2 riguarda la gestione dei vari materiali (plastica, metalli, vetro, legno). Quale genere di valori influenza la loro fisica?
NG: Ogni solido gestito da Havok 2 viene identificato da due importanti fattori legati alla sua superficie: sono l'attrito e l'elasticità. Per comprenderne l'influenza basta immaginare una pila di assi in legno che cade a terra da

... mentre Havok si è occupato dei personaggi!

un'altezza modesta: la struttura che ne risulterà non sarà "dispersa" ma tenderà a mantenere le assi ravvicinate anche dopo l'impatto, in virtù dell'alto valore di attrito proprio del legno e dello scarso valore di elasticità. Se le assi fossero state di vetro (messo da parte per un attimo il coefficiente di rottura) la tendenza sarebbe stata più vicina allo scivolamento, considerata anche un'elasticità quasi pari a zero. Il coefficiente di elasticità riguarda, infatti, gli effetti della fisica in seguito agli impatti: ovviamente una palla di gomma ha un coefficiente molto più elevato di un oggetto identico di legno o di metallo. Se la lanci contro un muro devi combinare il suo valore di elasticità con quello della superficie colpita, aggiungendo la traiettoria e l'effetto. Le combinazioni di reazioni ottenibili sono milioni.

TGM: I motori grafici presenti sul mercato sono veramente numerosi: oltre a quelli che mi hai segnalato poco sopra, che problemi di implementazione incontrate più spesso?

NG: Beh, anche quando abbiamo a che fare con engine grafici non completamente supportati, la procedura di adattamento non è poi così complessa. Prima forniamo ai nostri clienti una demo di sviluppo di Havok 2, comprensiva del codice di base su cui testare il codice 3D. Trascorse le prime due settimane di ambientamento, iniziamo a lavorare assieme su quelli che sono i parametri con cui Havok 2 s'interfaccia all'engine grafico, vale a dire il posizionamento e l'orientamento degli oggetti: una volta effettuata la corretta mappatura di questi dati con l'animazione di oggetti o personaggi presenti nel gioco, si può dire che l'implementazione è quasi completa. Il grosso del lavoro deriva poi dal genere di fisica che il cliente vuole ottenere: l'attenzione è ovviamente per il realismo, ma non sempre il gameplay va in questa direzione. Ecco perché è poi necessario passare parecchie ore a modificare numerosi parametri per dare al gioco il feeling fisico desiderato.

Altre delizie fisiche sono in arrivo da Tribes Vengeance...

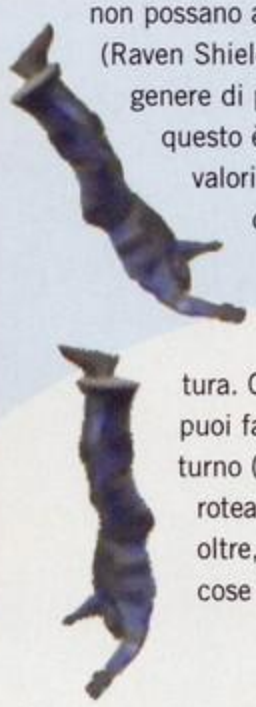
... Far Cry ...

...e Medal of Honor: Pacific Assault!

"ABBIAMO SVILUPPATO UN MODELLO FISICO PER I VEICOLI MOLTO DETTAGLIATO, ARRIVANDO AD ANIMARE E GESTIRE AUTO, CAMION, CARRI ARMATI E MEZZI A DUE RUOTE" ***NICK GRAY, H2DE CHIEF ARCHITECT***

TGM: Quali sono le caratteristiche principali del Ragdoll system per il movimento dei modelli dei personaggi?

NG: Il funzionamento del Ragdoll è legato all'efficienza dei cosiddetti "giunti" delle articolazioni (in particolare gomiti, ginocchia e spalle). Abbiamo numerosi modelli di base che replicano molto fedelmente il movimento articolare del corpo umano (e non solo umano...). La vera sfida è saper impostare i giusti limiti a questi valori per fare in modo che gli arti non possano assumere posizioni innaturali (Raven Shield è un perfetto esempio di questo genere di problematica... ndElvin). Oltre a questo è anche necessario impostare dei valori di attrito e resistenza per evitare che il personaggio sembri privo di spina dorsale, accoppiandoli a un sistema di animazione collegato ai "giunti" per gestire la muscolatura. Combinando questi due fattori, puoi far sbattere le braccia al cattivo di turno (animazione) mentre precipita roteando da un'impalcatura (fisica)... oltre, ovviamente, a un sacco di altre cose spiacevoli.



TGM: Havok può controllare la fisica di veicoli su ruote o aerei?

NG: Abbiamo sviluppato un modello fisico per i veicoli molto dettagliato, arrivando ad animare e gestire auto, camion, mezzi articolati, carri armati e veicoli a due ruote. È completamente personalizzabile, in modo da poter garantire sia modelli di guida estremamente realistici (e difficili da guidare) sia approcci più arcade. Tra l'altro è anche molto veloce, e su un PC di fascia bassa possiamo ancora arrivare a muovere dieci vetture con un consumo molto basso di risorse di sistema. Non abbiamo ancora lavorato a un modello fisico per gli aeromobili o per sottomarini perché al momento sono pochissimi gli sviluppatori che ne fanno uso nei giochi.

TGM: In quale misura implementare il vostro engine in un gioco appesantisce il carico di lavoro della CPU?

NG: Dipende quasi esclusivamente dalla piattaforma su cui gira il gioco e da quanti elementi sono inseriti nella scena. La nostra piattaforma di sviluppo di riferimento è PlayStation 2, poiché è ormai la meno potente sul mercato. Per questo motivo ci concentriamo innanzitutto sul far girare al massimo delle possibilità l'engine in versione PS2 e, una volta ottimizzato il codice su questa piattaforma, siamo sicuri che girerà bene anche su Xbox, Gamecube e PC. Max Payne 2 è un esempio perfetto di Ragdoll a profusione, assieme a decine (se non centinaia) di detriti, proiettili ed esplosioni da gestire in tempo reale. Anche Deus Ex 2 e Painkiller sono in grado di mostrare le capacità di Havok 2, per non parlare dell'imminente (lo speriamo tutti... ND Elvin) Half-Life 2.
Vi garantisco che ne vedrete delle belle.

EVERQUEST 2

PREVIEW

Giancarlo "JH" Calzetta giancarlo.calzetta@xenia.it

SVILUPPATORE
SOE

PUBLISHER
SOE

DISTRIBUTORE
UbiSoft

USCITA
2004

SITO
everquest2.station.sony.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai già visitato il forum dedicato ai MMORPG che si trova su TGM Online? Ti stiamo aspettando!

Il primo Everquest non vi è bastato? Ma allora non imparate proprio mai! Eccovi il secondo, e stavolta sarà interamente tradotto in italiano, quindi non avrete più scuse per non spendere un sacco di tempo collegati a Internet massacrando mostri in compagnia.

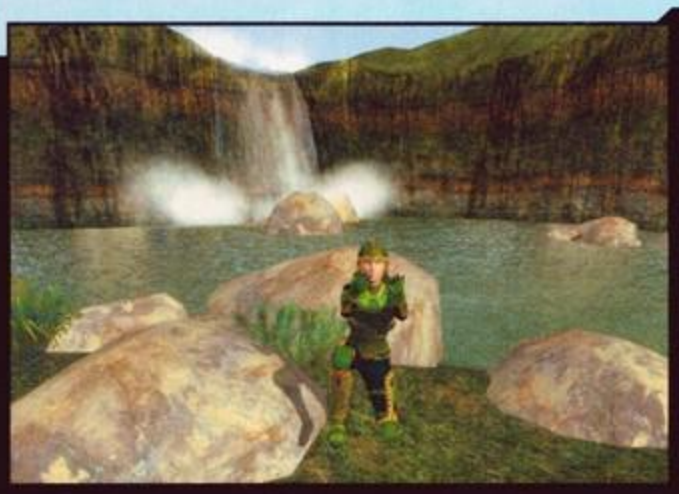
Everquest... negli Stati Uniti questo nome è sinonimo di MMORPG ma in Italia non è che abbia proprio fatto faville. Anzi, bisogna ammettere che in tutta Europa ce lo siamo filati pochino. Eppure, i numeri d'oltreoceano sono impressionanti: ci sono svariate decine di migliaia di giocatori online in qualsiasi momento della giornata. Certo, gli americani fanno tante cose che noi italiani evitiamo, tipo mangiare gli spaghetti in scatola o indossare un cappello da cowboy alle riunioni di lavoro, fatto sta che a Sony questa cosa che l'Europa li snobbi non va proprio giù e allora cerca di sfondare proponendoci Everquest 2 tradotto in tutti i maggiori linguaggi europei (tra cui l'italiano, già al momento del lancio) e promettendoci un supporto telefonico nelle stesse lingue. Onestamente mi sembra un po' poco per superare il problema che caratterizza tutti i giochi di massa su Internet (se non parli inglese, non vai molto lontano), ma almeno è un punto di partenza.
Del resto, Everquest 2 la stoffa per sfondare ce l'ha, almeno sulla carta. Innanzitutto, il background "storico" non è niente male: non è Ultima Online, però il primo gioco ha ormai più di 5 anni sulla schiena e un sacco di quest, personaggi, razze e ambientazioni ben collaudate che si possono sfruttare, riadattandole in qualche

IL MOTORE GRAFICO È PENSATO PER I PC DEL 2005 E QUINDI NON ESISTE UNA MACCHINA CHE OGGI RIESCA A FARLO GIRARE IN MODO CONVINCENTE

▲ I luoghi con qualcosa da fare non mancano di sicuro in questo gioco. Del resto, se la mappa è così vasta, sarà perché di zone interessanti da visitare ce ne sono parecchie, no?

▲ Uno dei grifoni più belli che mi sia mai capitato di combattere. Certo che tre contro uno non sarebbe giusto ma quella sono almeno cinque creature in una!

▼ Paesaggio idilliaco per un momento di calma. Val la pena esplorare tutto il gioco anche solo per guardare il panorama offerto da alcune ambientazioni.

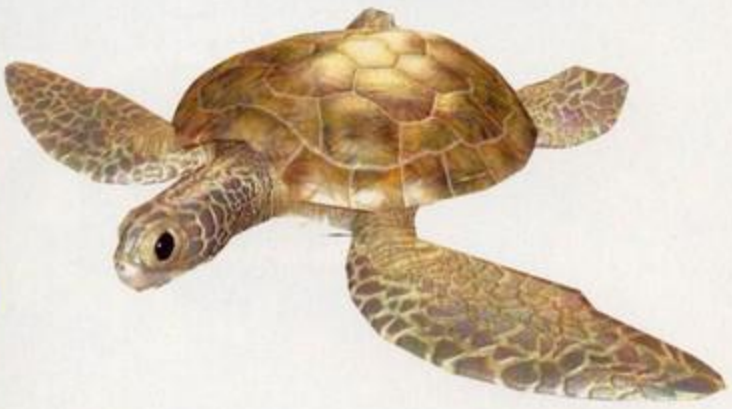


modo, al nuovo EQ.
Inoltre, l'area di gioco sarà enorme, coprendo un territorio ampio quanto quello proposto nel primo titolo più le prime due espansioni.
Ovviamente ci sarà la solita possibilità di personalizzare i propri personaggi in ogni dettaglio fisico, dal colore dei capelli alla eventuale presenza di tatuaggi sulla pelle, e di scegliere la razza tra ben 16 a nostra disposizione, tutte molto in tema con un "gioco di ruolo" fantasy.
Forse pure troppo: EQ2 mantiene un'impostazione molto classica da questo punto di vista. Ci sono ben 48 classi da giocare ma che si sviluppano da 5 "mestieri" di base: mercante, guerriero, scout, mago e sacerdote. Sul mercante e sul guerriero non c'è molto da dire in quanto il primo è pensato per faticare e farci raggranellare quattrini velocemente, il secondo è un carro armato che parla solo con spade, mazze, asce e tutto quello che può far danno. Lo scout, per fortuna, è più interessante. La sua caratteristica primaria è la velocità nei movimenti e quindi svilupperà una tecnica di combattimento meno "frontale" di quella del guerriero, fatta di armi leggere e archi. Il mago è il tipico personaggio tutto mana e palle di fuoco, mentre il sacerdote è una via di mezzo tra il Dalai Lama e Jet Lee: dispensa benedizioni che alzano le caratteristiche dei personaggi e combatte con le arti marziali. Una peculiarità interessante è che le classi si possono scegliere man mano che si avanza e che non tutto dipende dai punti esperienza. Alcune mosse speciali, per esempio, si potranno imparare solo avendo il giusto livello e portando a termine una quest.
Mentre assistevamo alla presentazione, abbiamo visto come il sacerdote impari il colpo del calcio frontale semplicemente uccidendo un mostro dopo l'altro, mentre per mettere a segno un calcio volante dovrà prima completare una quest che lo porti da un maestro "apposito".

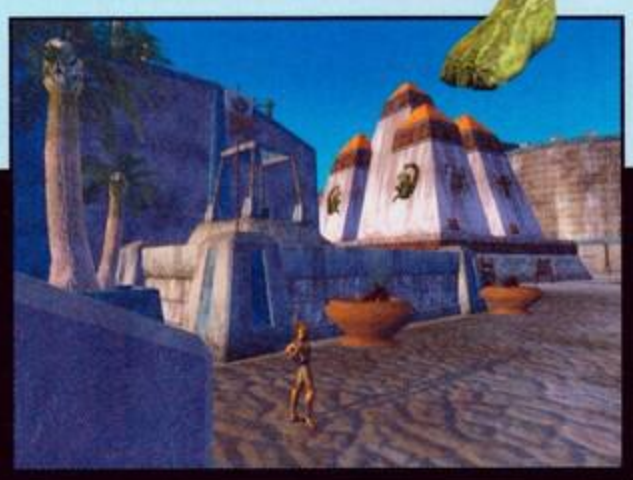
▲ **Guardate il dettaglio dell'abbigliamento e la ricercatezza dei particolari sulle finiture del vestito. Ho detto: "del vestito!"**

Il combattimento è il vero e proprio cuore del gioco e siccome è tutto incentrato sul PVM, cioè Players versus Monsters, la maggior parte delle novità staranno proprio qui. Sono stati introdotti molti nuovi incantesimi, alcuni completamente nuovi mentre altri sono la versione "aggiornata" di spell che si trovano già nel primo EQ. Al momento, i programmatori stanno anche studiando un modo per rendere più forte l'interazione tra giocatori durante le mischie. L'idea sarebbe quella di fare in modo che si sviluppino delle vere e proprie tattiche d'attacco combinate, come l'avere il sacerdote che stordisce un avversario per dare al ladro la possibilità di colpire con un backstabbing. Purtroppo la realizzazione pratica sembra difficile da bilanciare e non sappiamo se il sistema vedrà la luce nel gioco o meno. Di sicuro, vedremo i mostri agire in gruppo. Son finiti i bei tempi in cui "si andava a prendere il mostro" per poi picchiarselo in disparte con comodità. Il nuovo sistema di combattimento prevede che questi agiscano coralmente con aggiramenti, manovre a tenaglia e forse proprio quella serie di mosse combinate che sembrano così difficili da bilanciare per i personaggi giocanti.

L'AMBIENTAZIONE È FANTASY, MOLTO FANTASY: PURE TROPPO... QUALCHE NOVITÀ NON AVREBBE GUASTATO



Molta importanza, per una volta, sembra che verrà data anche alla vita "sociale". Sono in fase di studio, infatti, i modi per fare carriera in ambito politico, militare e navale. In altre parole, il nostro personaggio potrebbe diventare sindaco della città, comandante di un esercito o anche capitano di una nave. E a proposito di città, va detto che all'inizio ce ne saranno solo due ma che la loro dimensione non ne farà rimpiangere il numero. Ognuna sarà divisa in "distretti" dedicati a una razza diversa, creando un agglomerato di culture molto peculiare e divertente da visitare.
Dal punto di vista tecnico, l'unica cosa che possiamo dire è che il motore grafico promette meraviglie. Essendo stato pensato per i computer del 2005, momento in cui in SOE si aspettano il massimo afflusso di nuovi giocatori, non esiste una macchina che adesso riesca a farlo girare fluidamente con tutti i dettagli.



▲ **Le città sono progettate e disegnate molto bene. Piazze come questa sono all'ordine del giorno e poi sembra proprio che i grafici abbiano un debole per le statue e i monumenti. Se ne vedono ovunque.**

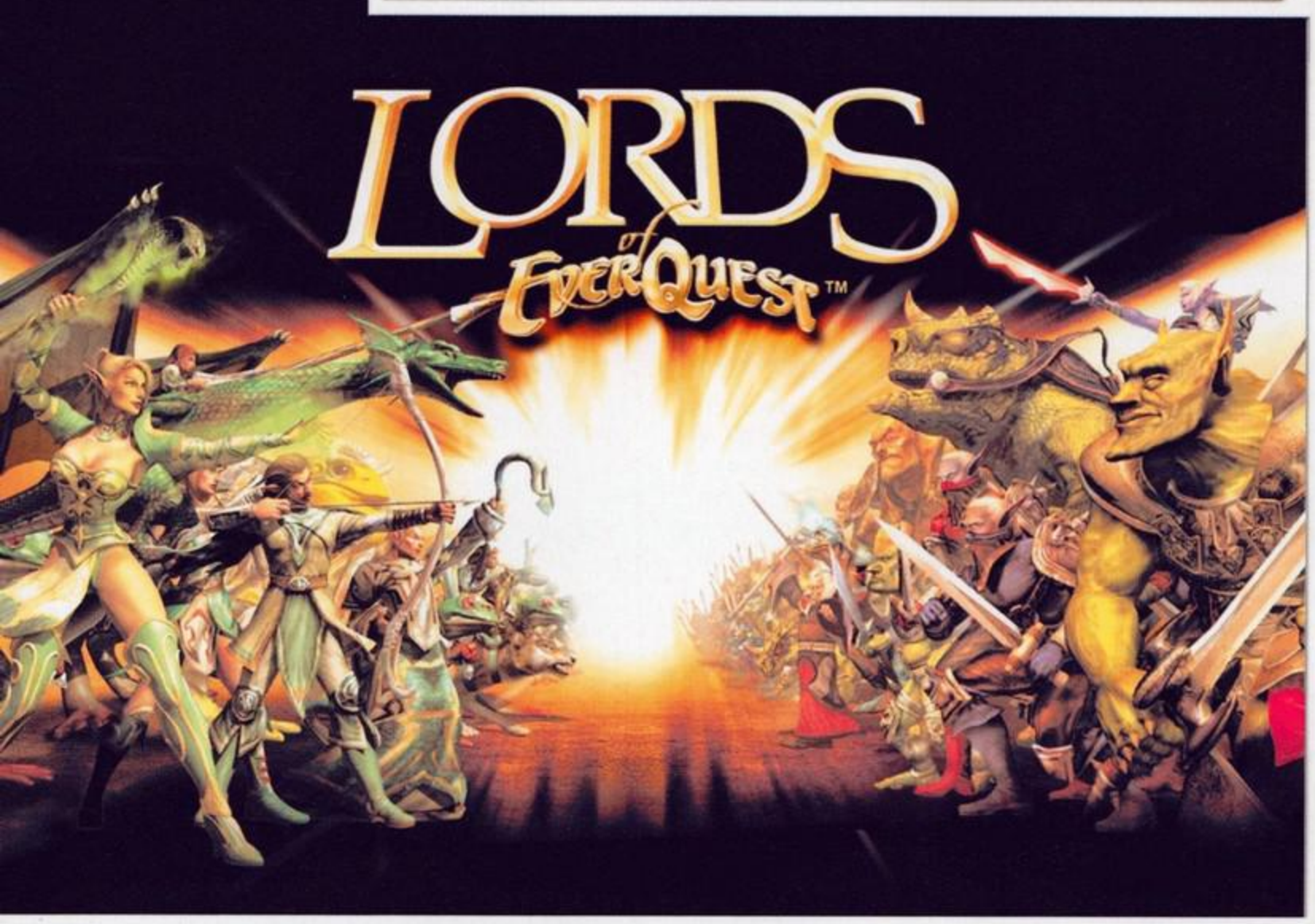
▲ **Il classico elementale di Pietra. Beh, speriamo che non decida di animarsi anche la statua alle sue spalle, altrimenti son dolori seri...**

▲ **Le femmine degli elfi popolano i sogni erotici dei maschi di tutte le razze. Se non fosse che si abbronzano di blu, sarebbero perfette...**

LORDS OF EVERQUEST

PREVIEW

Ivan "Kikko" Conte kikko@xenia.it



SVILUPPATORE
Rapid Eye/Sony Online Ent.

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

USCITA
febbraio 2004

SITO
lordsofeverquest.station.sony.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni su TGM Online a scoprire lo speciale screenshot di Lords Of Everquest!

Dopo aver spopolato in lungo e in largo per la rete con il MMORPG per eccellenza, ora Sony esporta provocatoriamente il marchio Everquest, profumando d'epico il genere degli strategici in tempo reale. Preparatevi a mettere a ferro e fuoco le terre di Norrath ancora una volta...

PREVIEW

Doveva pur venire il momento. Era solo questione di tempo prima che Sony si accorgesse della quantità di gente che negli ultimi tre anni ha viaggiato (chi più, chi meno) per le perigliose e capricciose terre di Norrath. Ritengo personalmente Everquest il miglior MMORPG mai concepito, sia per struttura, sia per capacità di sapersi rinnovare nel tempo, nonostante la nascita di concorrenti agguerriti come Dark Age Of Camelot o il recente Final Fantasy XI. Un bacino d'utenza così vasto non poteva non portare alla nascita di uno spin-off che, inesorabilmente direi, ha gettato l'ancora nelle non placide acque del genere RTS.

CHI SI ASPETTA QUALCOSA ANCHE LONTANAMENTE VICINO A HEROES OF MIGHT & MAGIC DOVRÀ RICREDERSI IN FRETTA

Travagliato viaggio, questo di Lords Of Everquest: vuoi per il lunghissimo periodo della gestazione, vuoi perché il misurarsi con un mostro sacro quale Warcraft ha un qualcosa d'eroico in sé, quasi come veder Davide affrontare un polmonare Golia attrezzato di Active Plus.
In effetti, parecchi aspetti del capolavoro Bilzzard si riveleranno fortunatamente presenti anche in LOE, a cominciare dall'ambientazione spiccatamente fanta-medievaleggiante (orchi, nani, draghi e quant'altro saranno sempre presenti sul monitor) per culminare conclusivamente nel perfetto bilanciamento tra immediatezza e profondità di gioco.
Cosa potrà però permettere a LOE di distinguersi dal proprio diretto concorrente? L'occhiolino strizzato al milione di abitanti di Everquest e dintorni farà in modo che gli habitué della saga abbiano già una certa familiarità sia con gli

▲ Level up! I miei uomini sono stati unti dal sacro olio della potenza e della saggezza ToSica! O forse era quella ToSsica? Mah...

▲ Avete mai visto un mucchio d'ossa bruciare? Io sì...

▲ Gironzolando per la mappa spesso ci si troverà in posti lugubri come questo.

Hey amico, che hai da guardare? Sono un elfo, non un vulcaniano, e ce l'ho pure profumato! L'alito... che avevi capito?

ambienti, sia con le dinamiche interrelative tra le diverse razze presenti. Inoltre, alcune caratteristiche della controparte RPG saranno esportate nella sorellina RTS. Le unità non dovranno essere mandate al massacro impunemente, visto che ciascuna di esse, come avviene in ogni gioco di ruolo che si rispetti, sarà dotata di peculiarità e parametri altamente personalizzati che miglioreranno salendo di livello. Oltre al potenziamento delle caratteristiche intrinseche dei singoli personaggi, col tempo sarà possibile apprendere abilità particolari da utilizzarsi nei momenti più opportuni. La presenza di un Lord per ciascuno schieramento non sarà una mera trovata estetica, ma influenzerà pesantemente il comportamento in battaglia dei propri coscritti, che renderanno di più quando si troveranno in prossimità del loro capo, esattamente come visto nel vecchio ma sempre valido Stronghold Crusader.

Chi si aspetta qualcosa anche lontanamente vicino a Heroes Of Might & Magic, sebbene il cuore pulsante della programmazione venga dai medesimi cervelli, dovrà ricredersi in fretta! Niente turni innanzitutto, ma sopra ogni cosa sono rivisitate tanto la grafica quanto l'interfaccia di gioco. Il cambiamento radicale di rotta da parte del team di programmazione, rispetto alle precedenti esperienze, delinea una volontà ferrea da parte di Sony di penetrare il mercato degli RTS con un titolo che possa badare in ugual misura tanto alla forma quanto alla sostanza.

Le tre lunghissime campagne che ho potuto assaggiare (provando la beta messami a disposizione da UbiSoft) saranno dedicate ad altrettante fazioni in lotta: Shadowrealm, Elddar Alliance e Dawn Brotherhood.

Parliamo adesso di freddi ma significativi numeri. Affrontando le campagne in single player l'utente di media esperienza sarà impegnato per una settantina d'ore prima di portare a termine con successo tutte le campagne. La longevità verrà ulteriormente alimentata da un massiccio supporto per il multiplayer, sia in LAN che via Internet. I Lord presenti saranno all'incirca una dozzina, ovviamente ciascuno con le proprie peculiarità come spiegatovi qualche riga addietro, e potranno contare su una sessantina di diverse unità (circa una ventina per fazione). A qualcuno di voi potrebbero sembrare poche, ma in realtà durante lo sviluppo delle diverse strategie di gioco ci si accorgerà di come questa scelta sia stata azzeccata, soprattutto in virtù del fatto che (parimenti a Warcraft) la pianificazione tattica, seppure sempre presente e necessaria al buon compimento delle missioni assegnate, spesso lascia spazio a manovre pensate di getto, con azioni più dettate dall'istinto e dalla cattiveria che dal freddo uso dei neuroni. Ecco che un gruppo nutrito di poche tipologie di unità diventerà più utile di un'accozzaglia scomposta di tanti piccoli numeri.

Chiudo, come usanza, con un piccolo accenno all'aspetto tecnico di LOE. Sebbene si trattasse di una versione beta, non abbiamo riscontrato scatti o incertezze nemmeno a risoluzioni elevate, se non negli intermezzi programmati col medesimo motore grafico del gioco. L'audio era incompleto, soprattutto nei dialoghi, e faceva un po' le bizze, ma un rapido ascolto degli MP3 e degli WAV presenti nella cartella "audio" in modalità off-game mi hanno permesso di regalarvi una preliminare valutazione per lo meno delle musiche, che sono pomposissime e roboanti quando serve all'azione, evocative e ancestrali quando serve atmosfera.

E ora la domanda di rito: LOE potrà essere un successo? Le premesse ci sono. Resta solo da vedere quanta varietà potranno mostrare le campagne che, a una rapida occhiata, mi sono parse forse un pelino troppo ripetitive e fini a se stesse.

QUANDO IL CINEMA INCONTRA IL VIDEOGAME

Il tema è caldo e se ne potrebbe parlare per pagine. Il giorno in cui SS e il ToSo ne avranno voglia, vi esporrò qualche idea al riguardo in uno dei prossimi Backstage. Per ora mi limito a segnalarvi che ultimamente pare andare di moda, tra gli attori d'oltreoceano, il prestare la propria voce non solo ai cartoni animati, ma anche ai videogiochi. LOE non farà eccezione, prevedendo nel cast audio della versione USA voci di tutto rispetto, tra le quali spicca quella di uno dei miei attori preferiti: Ron Perlman. Rovistando tra i ricordi televisivi della mia testosteronica adolescenza, ricordo con affetto i momenti passati a guardare la memorabile serie televisiva de La Bella e La Bestia (del tutto diversa dalla fiaba che conoscete un po' tutti) con una sfavillante Linda Hamilton, futura protagonista dei primi due Terminator, e il buon Ron nei panni dell'uomo-leone Vincent. Quello fu il viatico che portò a una sfavillante carriera, con ruoli di protagonista e co-protagonista anche in filmoni del calibro di Alien La Clonazione e del recente Blade 2. Perfetto attore "spalla", a inizio carriera è comparso anche ne Il Nome Della Rosa. Guardate la foto: ha una faccia di gomma che mi fa davvero impazzire!

LOE POTRÀ ESSERE UN SUCCESSO? LE PREMESSE CI SONO TUTTE E NON RESTA CHE INCROCIARE LE DITA

▲ Gli orchi assistono in parata alla nascita di nuove unità sorelle. A quando il nuovo Shrek? (Tu, al massimo, meriti un ciuchino... ndToSo)

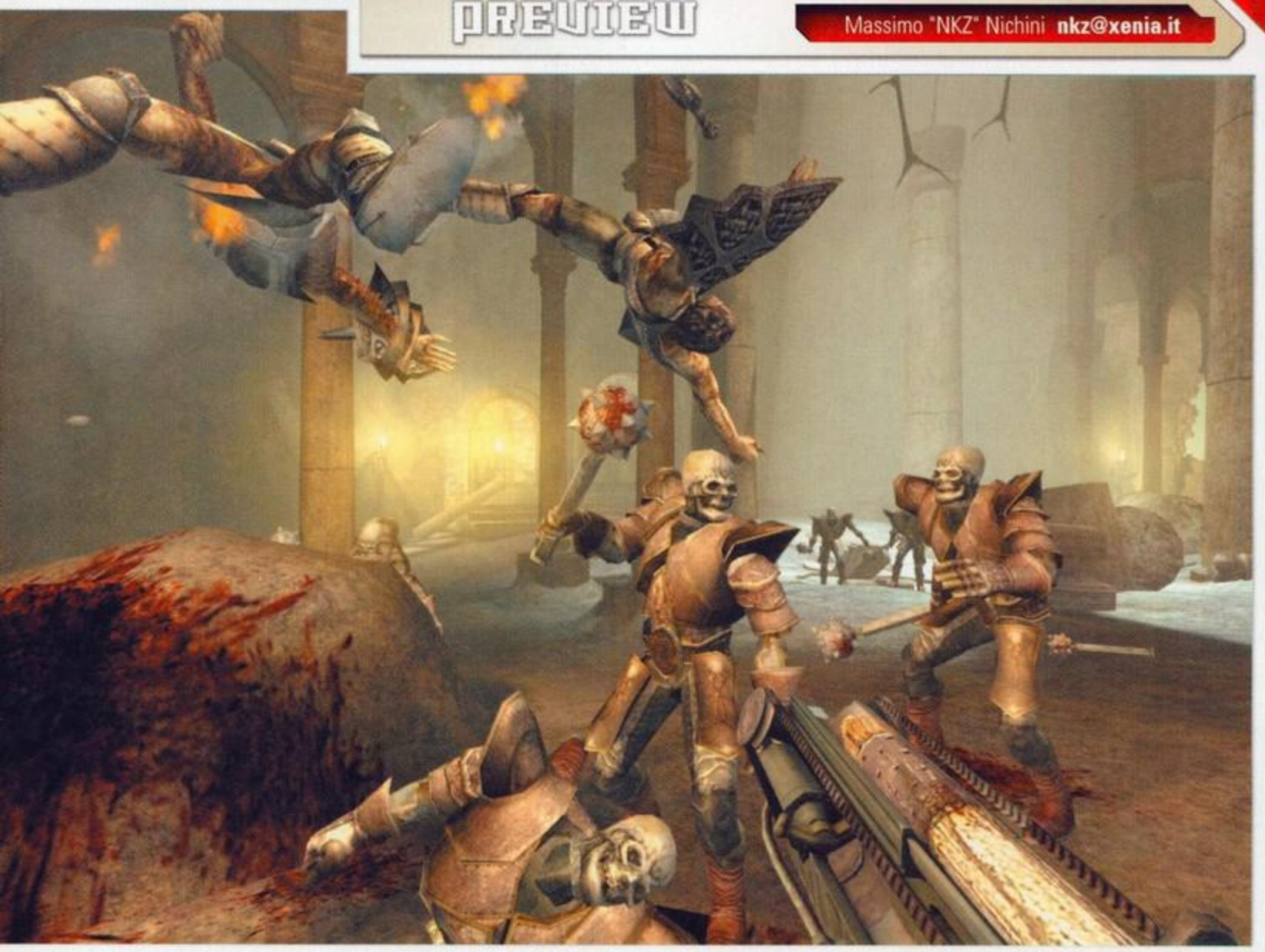
▲ Ecco un Lord della compagine Shadowrealm mentre insegna un po' di magia a un adepto. Salacabula, magicabula, bidibibodibibù!

▼ I frequentatori di Everquest non faranno fatica a ritrovare in LOE molti riferimenti al padre MMORPG. Questo raffigurato a destra è il continente di Antonica.

PAINKILLER

PREVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**



SVILUPPATORE
People Can Fly

PUBLISHER
Dreamcatcher Games

DISTRIBUTORE
Atari

USCITA
Imminente

SITO
www.painkillergame.com/

TGM ONLINE www.tgmonline.it

FPS tattici o fucilate a tutto quello che si muove? Parliamone su TGM Online!

In attesa che capolavori annunciati del calibro di DooM 3 e Half-Life 2 facciano finalmente la loro discesa in campo, qualcuno ha già pronta per noi un'adrenalinica e spettacolare "discesa in campo santo"...

Va bene il realismo, il tatticismo e quante altre corbellerie possano aggiungere spessore e profondità alla classica abitudine di piallare a suon di mazzate più nemici possibile, però anche noi appassionati di sparatutto abbiamo i nostri sacrosanti diritti. Alzi la mano chi sente l'irrefrenabile necessità di lanciarsi in un turbinio di combattimenti senza soluzione di continuità, affrontando orde di spaventose creature pensando più a come salvare la pelle che alla giusta tattica da utilizzare, chi preferisce i giochi nei quali non esiste un modo corretto per arrivare al termine di un livello ma è già tanto se ci si arriva tutti interi, alla fine. Bene, vedo con piacere che non siamo in pochi. Painkiller sarà decisamente il gioco per noi.

IN PAINKILLER SARETE MORTI PRIMA ANCORA DI INIZIARE A GIOCARE...

DANIEL GARNER ERA UN BRAVO RAGAZZO...

Ho per voi una notizia buona e una cattiva.

▲ La vita dopo la morte del nostro eroe inizierà dal luogo più logico: il cimitero.

▲ La complessità delle varie ambientazioni sarà garantita dal livello di dettaglio e dalla cura con cui ogni singolo livello è stato strutturato.

Quella cattiva è che in Painkiller sarete morti prima ancora di iniziare a giocare, quella buona è che proprio la prematura dipartita di Daniel Garner è la premessa per l'incredibile avventura ultraterrena a cui potremo partecipare. Il nostro protagonista, infatti, è spirato a causa di un tremendo incidente automobilistico in cui lui e la sua dolce metà hanno raggiunto il cosiddetto aldilà. Ora, il problema è che mentre la buona e cara consorte è stata giudicata degna di raggiungere direttamente i cancelli del paradiso, il nostro sfortunato eroe si ritroverà incastrato in un terrificante quanto caotico purgatorio. Per uscirne purificato al punto giusto per arrivare da San Pietro e strafarsi di Qualità Rossa, al nostro alter ego è stato comunque assegnato un incarico: sconfiggere le orde malvagie prima che sia troppo tardi. Fortunatamente i demoni che popolano il purgatorio saranno abbastanza tangibili da rimanere secchi al primo colpo di fucile benedetto o al primo paletto di frassino ben impiantato...

DANTE HA CANNATO IN PIENO

Sarà a causa di questa sommossa delle forze del Male, ma il purgatorio non è proprio come ce lo descriveva la Divina Commedia. In realtà in Painkiller ci troveremo a visitare circa una ventina di ambientazioni differenti, accomunate solamente dalla presenza di parecchie forme di non-vita. Scendendo nel dettaglio, i livelli di gioco promessi dai People Can Fly per la modalità single player saranno 19, ai quali si devono aggiungere 5 mostri finali per un totale di 24 mappe differenti. A popolare queste oscure e devastate località, troveremo oltre 20 differenti tipologie di nemici,

OGNI ARMA AVRÀ DUE MODALITÀ DI FUOCO COMPLEMENTARI TRA LORO

dalle vergini sacrificate (e divenute sacerdotesse del male) ai comandanti scheletrici, passando per ogni possibile citazione della letteratura dedicata al mondo dell'occulto: provate a immaginarvi giganteschi draghi di fuoco, zombie, vampiri e persino demoni giganteschi che si credono divinità nordiche decadute...

ARSENALE BENEDETTO

A mani nude difficilmente Daniel potrebbe avere qualche speranza contro questi crudeli nemici. Fortuna sua, dall'alto gli verranno elargite alcune armi veramente gagliarde. Il loro numero totale potrebbe far sbiancare chi è abituato alla classica "fornitura" di questa tipologia di giochi d'azione: in tutto, l'arsenale del nostro eroe sarà composto da soli 5 oggetti. Il motivo di così poca varietà è però da considerarsi come una benedizione - rimanendo in tema - più che come una vera pecca di Painkiller: essendo da sempre appassionati di sparatutto vecchia maniera, i PCF hanno notato che spesso le armi utilizzate sono solamente alcune tra le decine proposte e così, trovando irritante dover ogni volta scartabellare nell'inventario per trovare la giusta attrezzatura per superare un determinato combattimento, hanno deciso di ridurre il numero delle armi a quelle essenziali, accorpandone il più possibile. In che senso? Beh, ogni gingillo di distruzione avrà due modalità di fuoco non tanto alternative ma - udite udite - complementari tra loro e adatte a fornire immediatamente accesso a spettacolari quanto utili combo: ecco così che avremo a disposizione, ad esempio, un lanciamissili che all'occorrenza può fungere anche da mitragliatore, una specie di balestra lanciapaletti che è anche lanciagranate, per non parlare della classica arma da corpo a corpo, chiamata guarda caso Painkiller, che, oltre a sembrare una specie di robot da cucina sminuzza mostri è all'occorrenza anche un potente ma lento boomerang a lungo raggio.

PIACERE MULTIPLO

Nonostante l'intenso sforzo per rendere la modalità single player di Painkiller un'esperienza divertente e altamente adrenalinica, un buon spaccaossa in prima persona che guarda ai classici del genere non sarebbe tale senza una modalità multiplayer ad hoc. Se a questo aggiungete il fatto che gli sviluppatori si dichiarano fan della prima ora di Quakeworld e affini, allora la frittata è fatta: ecco che probabilmente vi ritroverete tra le mani un titolo pensato apposta per le vostre più scatenate sessioni di gioco collettivo. Oltre agli immancabili deathmatch tutti contro tutti e a squadre, PK offrirà sicuramente altre 3 modalità di gioco uniche. Si passa da Voosh, nella quale ogni giocatore avrà a disposizione una sola arma uguale per tutti ma pronta a cambiare ogni tot secondi, a Light Bearer, nella quale un giocatore sarà perennemente in possesso della forma demoniaca e dovrà resistere agli attacchi degli altri giocatori: vincerà chi riuscirà a mantenere la forma fino allo scadere del tempo, ma considerando che ad ogni cambio di possesso del bonus si aggiungeranno 30 secondi al countdown l'impresa non sembra poi così banale. La terza e ultima modalità, chiamata People Can Fly (come il team di sviluppo), lascia trasparire l'amore per Quakeworld e al tempo stesso permette di comprendere il sistema di armi combo inserite nel gioco: i giocatori saranno vulnerabili solo se prima lanciati in aria da un colpo di lanciamissili, guarda caso uno dei due attacchi disponibili nella stessa arma...

▲ Le armi combinate di Painkiller consentono di sviluppare tecniche di gioco veloci e raffinate, tipo "ti apro come una cozza e poi per sicurezza ti impalo al terreno"...

▼ Anche nell'altro mondo esistono i boia e i torturatori: questo sembra che ci indichi le fratture che sta per procurarci!

E non è tutto. Sempre rifacendosi alla tradizione nel tentativo di migliorarla, anche Daniel potrà ricevere dei potenziamenti: il più frequente di questi verrà messo a disposizione raccogliendo un certo numero di anime nemiche, che vi trasformeranno in un rabbioso e immortale demone per qualche decina di secondi, nei quali vedremo il mondo attraverso un affascinante effetto stile "negativo fotografico". A parole forse non rende, ma fidatevi, questo bonus – chi ha urlato Quad Damage? – merita anche solo per l'estetica. Un altro potenziamento, ma qui i programmatori non si sono voluti sbottonare, dovrebbe essere legato alla raccolta di particolari monete, con le quali potremo acquistare munizioni armi e tante altre cosucce interessanti...

▲ I modelli dei nemici che ci verranno proposti sembrano incredibilmente dettagliati. E non potete immaginare quanto siano belli i boss di fine livello...

CARTOLINE DAL PURGATORIO

E ora date una veloce occhiata alla documentazione fotografica qui intorno: non sembra anche a voi che Painkiller faccia la sua più che onesta figura? Di mio posso confermarvi che avendo provato una versione preliminare del gioco, tutto quanto mantiene una qualità decisamente alta e spettacolare anche in movimento. Certo, probabilmente la versione definitiva avrà delle richieste hardware (specialmente in quanto a schede grafiche) decisamente sopra la media, ma ciononostante la speranza abbastanza fondata è che l'insieme sarà giocabile e fluido anche considerando l'enorme quantitativo di poligoni e texture (i programmatori vanno ad esempio fieri del fatto che nessuna texture sia stata riciclata più volte), di effetti luce, Pixel e Vertex Shader e compagnia bella. Senza considerare altri fattori non proprio trascurabili, come l'utilizzo nell'engine (chiamato PAIN, nome poco originale ma da annotarsi, potrebbe regalare soddisfazioni anche in futuro...) delle routine Havok 2 (avete già letto il dossier presente su questo stesso numero?), che garantisce una fisica realistica ai modelli dei nemici e consente di distruggere gran parte dell'ambiente. Le premesse, insomma, sono esaltanti...

VISITA A PURGATORIOLANDIA

Nell'articolo abbiamo parlato di come i PCF abbiano lavorato strenuamente affinché ogni singolo ambiente di Painkiller sia un vero e proprio scenario unico e differente. Per suffragare queste affermazioni, ecco qui una breve descrizione di alcuni dei livelli proposti, giusto per darvi un assaggio di cosa ci aspetta nella versione definitiva del gioco: non iniziate a sbavare per favore, la carta lucida si macchia in fretta...

CAHOS CATTEDRAL

Sviluppata considerando l'architettura delle chiese gotiche europee (come Notre Dame, a cui molti elementi sono ispirati), ha rappresentato una vera sfida per i programmatori a causa della tipica struttura fatta da ampi spazi aperti. I PCF affermano di aver trovato il giusto equilibrio tra gameplay ed estetica, tra vetrate e soffitti gotici composti da enormi quantità di poligoni e una fluidità d'azione più che soddisfacente.

RUINS

La base operativa di uno dei più micidiali nemici del nostro eroe, Saphathoraél il demone che si crede Thor e che come il dio nordico brandisce un gigantesco martellone. L'area è costruita in modo da essere totalmente composta da elementi che il nostro gigantesco nemico è in grado di distruggere e scagliarci contro.

CITY ON WATERS

Prende spunto dall'architettura di Venezia e come la famosa città lagunare ha una struttura assolutamente unica. È anche uno dei livelli più grandi di tutto il gioco e ha richiesto moltissimo tempo per essere assemblato correttamente senza sacrificare le splendide texture che lo compongono.

LA SPERANZA ABBASTANZA FONDATA È CHE L'INSIEME SARÀ GIOCABILE E FLUIDO ANCHE CONSIDERANDO L'ENORME QUANTITATIVO DI POLIGONI E TEXTURE PRESENTI

▲ C'è di tutto nell'aldilà: questi soldati saranno parecchio imbruttiti... ad occhio e croce sono in purgatorio da un bel pezzo.

▼ Tra le armi a nostra disposizione, il Painkiller è la nostra scelta di base: metà frullatore e metà boomerang, tornerà utile sia nelle mischie più furibonde sia come arma da lancio.

Hercules®

www.hercules.com

Raffreddamento in rame, per una migliore dissipazione termica

Processore grafico ATI RADEON 9800PRO a 340MHz di frequenza

Illuminazione a LED integrata nella ventola di raffreddamento

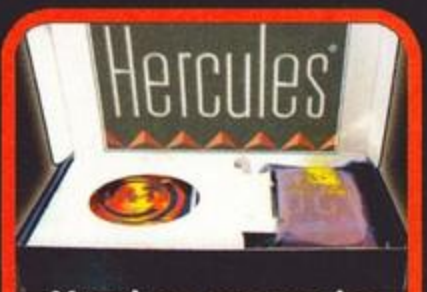
128MB di RAM DDR a 380MHZ di frequenza; supporto AGP 2/4/8X

Dissipatori su RAM, stabilizzatori di tensione e retro del processore

Set completo di cavi di collegamento ed adattatori incluso

Garanzia Hercules: 3 anni di potenza ed affidabilità garantite

Drivers, PowerDVD™ e gioco completo inclusi nella confezione



Massima cura anche nell'imballo: ulteriore certezza di qualità!

3D PROPHET 9800 PRO

POTENZA D'ELITE

3D Prophet 9800PRO 128MB: tutta la potenza grafica del chip grafico ATI RADEON 9800PRO, spinto al massimo grazie alla ventennale esperienza di Hercules. Massima qualità senza alcun compromesso.

3D Prophet 9200SE 128MB

3D Prophet 9200 128MB

3D Prophet 9600 256MB

3D Prophet 9600PRO 128MB

3D Prophet 9800 128MB

3D Prophet 9800PRO 128MB

3D Prophet 9800SE ALL-IN-WONDER

Monitor LCD Prophetview

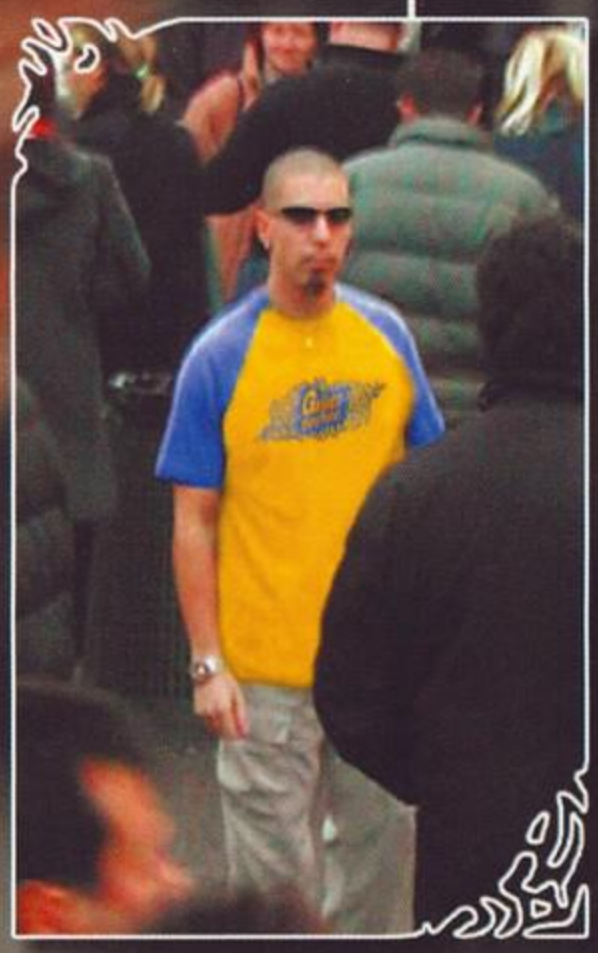
©2003 Hercules Italia, Tutti i diritti riservati. Le immagini sono a scopo illustrativo; contenuti e specifiche possono variare senza preavviso. Tutti i marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

TGM STYLE

Finalmente la sensazionale linea di prodotti firmati TGM

corri su
www.tgmonline.it/tgmstyle
e scegli la tua
TGM-Shirt

OBJECT ID: RAFFO



THE GAMES machine

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nell'area download di TGM Online troverai i goodies di Legacy of Kain – Defiance da scaricare per il tuo PC!

SVILUPPATORE
Crystal Dynamics

PUBLISHER
Eidos

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 52,90

SITO
www.legacyofkain.com

LEGACY OF KAIN - DEFIANCE

Cosa si cela dietro la storia di Nosgoth? Quale invisibile filo lega il destino di Raziel a quello del suo primo signore, Kain? E perché c'è chi vorrebbe manipolarli entrambi per i propri fini? Defiance può rispondere a queste domande e anche porne qualcun'altra.

Gli esseri umani passano la vita a cercare uno scopo. Vogliono un motivo, per illusorio che possa essere, per trascinare la propria esistenza al minuto successivo. Ma, fin da giovane, un uomo si rende conto di come sia impossibile trovare veramente qualcosa per cui valga la pena di vivere: le risposte che la gente cerca nei riti e nelle convenzioni sono state stabilite da altri umani, quindi viziate per definizione da qualcuno che, come noi, era incapace di raggiungere una vera soluzione. Ma un'illusione può durare quanto una vita umana: quale scopo può avere un vampiro, eterno, per continuare a esistere? E se non potesse trovarne? E se qualsiasi sua azione fosse manovrata da dietro le quinte da un'entità superiore? Esiste un Fato? Ed esiste un modo per sfuggirvi?

In Legacy of Kain – Defiance, Kain e Raziel, i personaggi creati dalla Crystal Dynamics che abbiamo già conosciuto diffusamente sugli schermi dei nostri PC, dovranno trovare una risposta. Ciascuno la sua, per essere precisi. Annunciato da tempo, atteso dai fan della saga, pubblicizzato sia per console che per computer, questo ultimo (solo in ordine di tempo, statene certi) capitolo delle avventure vampiresche della Eidos è finalmente arrivato e promette di mettere nuova carne al fuoco nel mosaico della storia di Nosgoth, svelando quei misteri che i giochi precedenti avevano lasciato insoluti. In effetti, alla Crystal Dynamics avevano promesso proprio questo: delle risposte. E ci sono? Sì, ci sono, posso dirvelo senza anticipare troppo. Con una serie di eventi i cui riferimenti arrivano fino al primo Blood Omen, Defiance ci toglie parecchi dubbi. Ma è anche vero che, dopo aver terminato il gioco, lascia aperte abbastanza porte da garantirsi spazio per ulteriori sviluppi, e personalmente mi sarei stupito del contrario.

Defiance segue la tradizione degli ultimi episodi della serie: è un adventure in 3D, in cui guidate un versatile personaggio tra nemici da abbattere ed enigmi da risolvere. Enigmi la cui difficoltà sta essenzialmente nel trovare degli oggetti da fare interagire con lo scenario: difficilmente si rivelano più elaborati di così e spesso lo sono meno.

Ma la caratteristica del gioco che è stata più ampiamente pubblicizzata è un'altra: per la prima volta nella saga, infatti, potrete guidare sia Kain che Raziel, percorrendo alternativamente le loro storie parallele. Accadrà quasi sempre che dobbiate usare Kain per un livello, Raziel per il successivo e così via: pur svolgendosi in due periodi differenti, le loro avventure si influenzano reciprocamente, poiché entrambi sono infatti invischiati in un progetto più grande di loro....

PER LA PRIMA VOLTA NELLA SAGA POTRETE GUIDARE SIA KAIN CHE RAZIEL

▲ Kain nutre la Soul Reaver con la vita di un nemico. Curiosamente, in questi casi gli altri avversari restano a guardare senza intervenire. Che gentili!

▲ Kain assalito dalle ombre! Benché non siano avversari molto resistenti, le mosse di combattimento elaborate non funzionano con loro. Meglio tornare ai semplici fendenti.

◀ **Questi bizzarri mostri, tipici del regno spettrale, sono una sorta di evoluzione delle creature divoratrici di anime come Raziel. Ma non vi daranno tempo per pensarci: dovrete abbatterli e basta!**

Sembra che Defiance abbia posto più enfasi sulla trama che sul gameplay ma questo non significa che tale caratteristica sia stata trascurata, anzi. Le differenze nei modi di giocare con i due personaggi non sono enormi, ma sono abbastanza consistenti da richiedere un box apposito per essere descritte. Qui posso accennare, per esempio, al mondo spettrale, uno sorta di dimensione parallela in cui Raziel può entrare a volontà (ma che è preclusa a Kain).

Esso è il regno dei morti, infestato da anime vaganti e mostri che le divorano. Quando Raziel vi accede, l'ambiente attorno a lui si deforma, diventando una contorta parodia di quello che era. Usare questa abilità è di fondamentale importanza per superare alcuni passaggi. Esempio: avete di fronte una piattaforma che non riuscite a raggiungere? Provate a entrare nel regno spettrale: potreste vederla abbassarsi davanti a voi.

C'è un'altra caratteristica che differenzia i nostri due eroi: la Soul Reaver. La spada leggendaria, forgiata per l'eroe dei vampiri, non è un'arma statica: si evolve in continuazione, per venire incontro alle esigenze del proprietario. Raziel e Kain dispongono ciascuno di una diversa versione di quest'arma; entrambi sono in grado di potenziarla e farle acquisire caratteristiche nuove, ma è Raziel quello che può veramente sfruttarla appieno. Nelle sue mani, la Soul Reaver può essere utilizzata in alcuni templi, dove è in grado di guadagnare poteri derivati direttamente dalle forze della natura. Il vento, l'acqua, la terra, la luce e le tenebre si piegheranno ai voleri della creatura non-morta, generando un duplice effetto. Il primo è quello di poter usare la Soul Reaver come una chiave: nel gioco incontrerete delle porte che possono essere aperte solo da un particolare potere di quest'arma (quello dell'aria, della luce, della terra e così via). Il secondo è quello di conferire al possessore delle abilità speciali. Raziel può infatti alternare a piacimento le funzioni della Soul Reaver delle quali si è impadronito, decidendo a quale elemento ricondurre i poteri della propria arma. A ciascuno di tali elementi è associato un particolare incantesimo, che può essere lanciato se l'energia della spada è al massimo (questa ve la spiego poi).

▲ **Raziel si troverà spesso ad avere a che fare con questi strani nemici. Si tratta di mostri che utilizzano il suo stesso sistema per materializzarsi nel mondo reale.**

I NOSTRI EROI

Kain e Raziel sono simili sotto diversi aspetti ma presentano anche alcune differenze fondamentali. Vediamo di conoscerli meglio.

RAZIEL

Il ribelle, il caduto, il due volte morto. È una creatura di natura imprecisata, che esiste contemporaneamente su due piani dimensionali. Grazie a questo, può passare liberamente dal mondo reale a quello spettrale sfruttando i vantaggi che questa opzione offre. È più agile di Kain e ha una sintonia più profonda con la Soul Reaver, fatto questo che gli permette di potenziarla in continuazione. Non soffre delle debolezze tipiche dei vampiri: sa nuotare e non c'è niente di terreno che possa effettivamente distruggerlo; se però la sua energia si azzera, viene scagliato nel mondo spettrale. Un alimento terreno come il sangue non gli serve: per sostentare la propria permanenza nel mondo reale, deve divorare le anime dei nemici abbattuti.

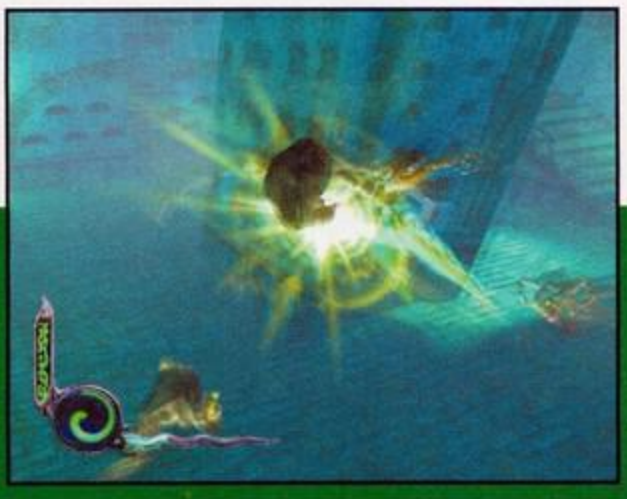
KAIN

Il signore dei vampiri è dotato di una potenza mostruosa ed è praticamente inarrestabile in combattimento; altrettanto notevole è la sua resistenza, che gli consente di subire molteplici colpi senza soffrirne troppo. I suoi poteri telecinetici gli consentono di sollevare gli avversari con la forza del pensiero e scagliarli dove vuole. Può attraversare le grate trasformandosi in nebbia e i suoi attacchi esplosivi con la Soul Reaver sono devastanti. Ma ha un punto debole: essendo un vampiro, l'acqua è per lui letale e deve tenersene alla larga. La sua esistenza che si consuma può essere rimpinguata solo bevendo sangue, azione che può eseguire anche senza toccare la vittima designata.

È STATO MANTENUTO LO STILE GRAFICO, CHE PREDILIGE EDIFICI MAESTOSI, PAESAGGI NEBBIOSI E NEMICI DALLE ANIMAZIONI NERVOSE

▲ **Raziel si nutre di anime. Con Kain dovrete tenere premuto il pulsante per permettergli di succhiare il sangue; con Raziel, invece, vi basterà pigiarlo e rilasciarlo subito.**

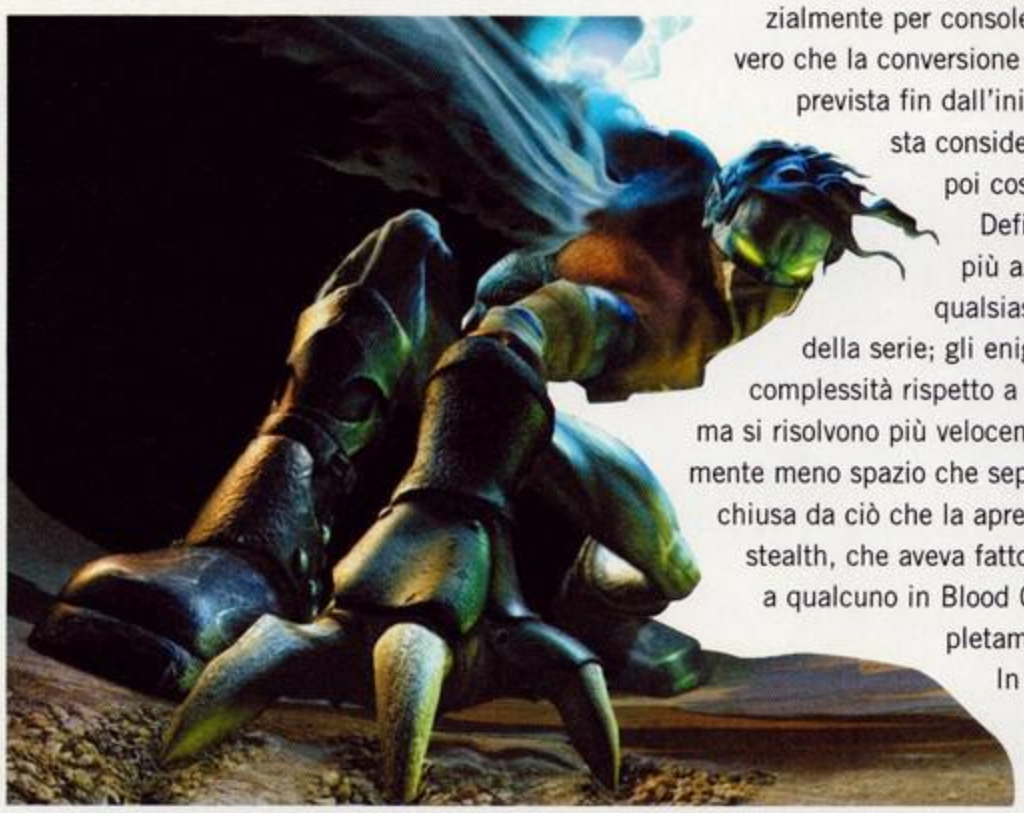
▲ **I maghi sono avversari insidiosi. Sono deboli in combattimento ma possono circondarsi con una barriera, potenziare gli alleati e scagliarvi contro delle sfere infuocate esplosive.**



▲ **Un colpo in acrobazia! Nel regno spettrale, i nemici tornano pericolosi subito dopo che li avrete battuti; per toglierveli di torno, divoratene subito l'anima e non li vedrete più.**

LE DIFFERENZE NEI MODI DI GIOCARE CON I DUE PERSONAGGI SONO ABBASTANZA CONSISTENTI

Qualche esempio? Se usate la Soul Reaver delle tenebre, potete diventare invisibili. Se usate quella dell'aria, potete essere compiere salti altissimi in alcuni punti predeterminati. Se usate quella della terra, potete attivare degli interruttori appositi per creare delle piattaforme sulle quali muovervi. I diversi poteri della Soul Reaver possono anche rivelarsi più o meno efficaci a seconda dell'avversario: quelli della luce, per esempio, fa più danni alle ombre, mentre quelli del fuoco sono devastanti contro i non–morti.
Ma Kain e Raziel non possono esistere senza i mortali: entrambi, infatti, sono dotati di una barra di energia che diminuisce progressivamente con il passare del tempo. Come rimpinguarla? Semplice: nutrendosi. Quando sconfiggerete un nemico, lo vedrete inginocchiarsi per breve tempo; premendo il pulsante apposito, potrete bere il suo sangue o risucchiare la sua anima, a seconda che stiate guidando Kain o Raziel. Questa operazione aumenterà il vostro indicatore di energia.
In alternativa, potrete decidere di trafiggere il nemico inginocchiato con la Soul Reaver: così facendo, la spada divorerà la sua anima, utilizzandola per potenziare la propria energia naturale. Energia che, una volta portata al massimo, serve per usare gli incantesimi di cui sopra.
L'uscita di ogni Legacy of Kain è sempre stata attesa con trepidazione, giacché la Crystal Dynamics si è dimostrata in più di un'occasione superiore alla sua "madrina" Eidos proprio nel campo in cui questa ha conquistato la massima popolarità, quello degli adventure in 3D. E non è possibile, indipendentemente da qualsiasi evento, che un titolo di questa serie passi inosservato.
E allora, cosa possiamo dire di Defiance? Possiamo dire che è un gioco che tira le somme della saga. Non solo in termini narrativi ma anche in termini di gameplay. Proprio come hanno cercato di rispondere alle domande insolute dei precedenti episodi, allo stesso modo i programmatori hanno cercato nei loro giochi passati quegli elementi che potessero incontrare il successo del pubblico. Cosa è piaciuto dei Legacy of Kain precedenti? Cosa, invece, non è stato gradito? Come è cambiato il mercato videoludico negli ultimi anni? Quali sono i titoli che ora bisogna prendere come riferimento? Sembra che alla Crystal Dynamics abbiano cercato di rispondere a questi quesiti, inserendo in Defiance un cocktail di quanto avevano già fatto e aggiungendoci quell'azione arcade che ormai sembra irrinunciabile anche su PC. Benché non vada dimenticato che questo gioco nasce essenzialmente per console, è parimenti vero che la conversione per computer era prevista fin dall'inizio, quindi questa considerazione non è poi così insensata. In Defiance c'è molta più azione che in qualsiasi altro episodio della serie; gli enigmi sono di pari complessità rispetto a un Soul Reaver, ma si risolvono più velocemente (c'è fisicamente meno spazio che separa una porta chiusa da ciò che la apre); la componente stealth, che aveva fatto storcere il naso a qualcuno in Blood Omen 2 è completamente scomparsa. In compenso, è stato mantenuto lo stile grafico, che predilige edifici maestosi, paesaggi nebbiosi e nemici dalle animazioni nervose; c'è un ottimo uso dei poligoni, che si compenetrano solo raramente. Inoltre, il pop up è praticamente assente, almeno su macchine dalla configurazione ade-



BOTTE DA VAMPIRI

Defiance non è semplicemente un adventure come tanti altri, è anche un gioco di mazzate come si deve. Non è un caso se, ai tempi della sua uscita su console, qualcuno l'ha definito come "quello che avrebbe dovuto essere Devil May Cry 2". Sebbene le botte siano solo una parte del gioco, infatti, ricoprono un ruolo tutt'altro che secondario. Il sistema di combattimento è semplice ma completo: tramite due tasti di attacco, potrete eseguire una serie di combinazioni in grado di stendere qualsiasi avversario. Nella fattispecie, abbiamo un pulsante che serve per il fendente verticale (che può sollevare in aria il nemico) e uno che serve per il fendente orizzontale. La combo più tipica consiste nello scagliare un nemico per aria e poi massacrarlo in volo finché non si schianta a terra. Una mossa parecchio efficace, che, come vedete, può colpire anche più nemici contemporaneamente. Ma non è tutto qui. Man mano che picchierete avversari, infatti, accumulerete esperienza, che si trasformerà poi in tecniche di combattimento aggiuntive. Tali tecniche si risolvono anch'esse con delle combinazioni di tasti e direzioni e sono generalmente di semplice esecuzione, fatto questo che le rende immediate da utilizzare anche in presenza di molti avversari. Raziel e Kain, sulla carta, possono imparare mosse diverse; in pratica, cambia solo il nome: le modalità di esecuzione dei colpi e gli effetti pratici sono esattamente gli stessi, anche se potrebbe esserci qualche variante di natura estetica. Una caratteristica che contribuisce a migliorare e rendere più preponderante la componente d'azione del gioco.

▲ Vedete quello stormo di pipistrelli? È Kain, che può spostarsi tra un livello e l'altro tramite questo bizzarro sistema. Purtroppo, non può farlo mentre combatte....

▼ L'angelo di pietra è un nemico spettacolare ma debole. Ne potrete incontrare anche più di uno insieme ma non sono mai un grosso problema.

▼ Non riuscite a raggiungere il nemico perché usa degli archi? Nessun problema: la telecinesi consente a Kain di immobilizzare l'avversario e scagliarlo via.

LA SAGA DELLA MIETITRICE DI ANIME

È difficile seguire l'intricata trama dei vari Legacy of Kain: cerchiamo di tenerne il filo con un breve riepilogo dei giochi per i quali si dipana.

BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

Il giovane aristocratico Kain viene assassinato; trasformato in vampiro da un negromante, è costretto a farne gli interessi. Kain si troverà poi coinvolto in una disperata lotta per la salvezza del mondo. Il primo gioco della serie, un RPG per PSX piuttosto convenzionale, riuscì comunque a riscuotere buoni pareri.

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Kain è diventato il signore dei vampiri ma qualcuno lo sfida: è il suo luogotenente Raziel, che viene prontamente punito e trasformato in una creatura di natura ignota da una misteriosa entità soprannaturale. SR resta ancora oggi uno dei migliori adventure 3D per PC (e per PSX, dove fece la prima apparizione) e segnò il passaggio di genere della saga.

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER 2

Seguito diretto del primo gioco, è un altro concentrato di avventure per Raziel. Molto simile al precedente e, di conseguenza, molto bello. Ancora alla ricerca della vendetta su Kain, Raziel si allea al misterioso Moebius, ma non tutto è come sembra.

BLOOD OMEN 2

Kain torna alla ribalta. Il gioco, che si colloca temporalmente tra il primo BO e il primo SR, narra dell'ascesa al potere del vampiro che dominerà Nosgoth. È sempre un adventure ma con qualche elemento da stealth game che, personalmente, non ho apprezzato. Nonostante questo, ha ottenuto valutazioni lusinghiere un po' ovunque.

guata. Non si può parlare in termini altrettanto lusinghieri della telecamera, che sembra avere il curioso vizio di disporsi spesso in posizioni piuttosto scomode e di essere generalmente poco versatile. È possibile ovviare parzialmente a questo inconveniente tramite l'opzione che permette la visuale in soggettiva (solo statica: mentre la usate, non potete spostarvi), ma sarebbe stato meglio implementare la telecamera in maniera ottimale fin dall'inizio.

È inoltre piuttosto avvilente il fatto che i templi in cui Raziel può potenziare la Soul Reaver siano praticamente tutti uguali, salvo alcuni particolari. Inoltre, le mosse di combattimento di cui i protagonisti possono usufruire (e delle quali vi parlo più diffusamente nel box) hanno una funzione quasi totalmente estetica, visto che sono ben poche quelle che è effettivamente necessario utilizzare in gioco. Infine, il gioco è piuttosto corto e, una volta portato a termine, non ci sono motivi per rigiocarlo, se non il rivedersi la storia. Come dire: Defiance ha dei difetti suoi, ma almeno si libera con efficacia di quelli dei predecessori. E la cosa più notevole è che il gioco coinvolge. Chi non ha mai provato un Legacy of Kain ci troverà qualcosa di nuovo e ben realizzato.

Probabilmente, capirà più o meno un terzo della storia, ma si divertirà. Chi invece conosce anche gli altri episodi della saga (io rientro in quest'ultima categoria, giusto per farvi capire da che punto di vista ho affrontato il gioco) non ci troverà niente di nuovo ma si sentirà inspiegabilmente coinvolto. E tengo a precisare che, pur riconoscendone il valore, non sono un fanatico della serie.

Un altro centro della Crystal Dynamics, quindi... a meno che non abbiate un'avversione viscerale per il genere, Defiance vi piacerà.

LA SOUL REAVER È UN'ARMA CHE SI EVOLVE IN CONTINUAZIONE PER VENIRE INCONTRO ALLE ESIGENZE DEL PROPRIETARIO

◀ Ariel, Guardiano defunto. Raziel conosce già questo personaggio ma non si può dire il contrario.... I due, infatti, si incontreranno molto dopo questo momento (se avete giocato Soul Reaver, dovreste saperlo).

COMMENTO

Capisco che questo mio parere possa non essere condiviso da tutti, ma penso che Defiance sia il miglior gioco della serie dei Legacy of Kain. Alla fin fine, non è che aggiunga granché di nuovo, anzi: il gameplay non cambia di molto rispetto ai precedenti adventure della saga. Quello che lo rende un gioco superiore è l'amalgama degli elementi classici. Il difetto dei Soul Reaver era che si impiegava troppo tempo (per i miei standard di giocatore impaziente) a risolvere gli enigmi e poco a massacrare mostri; il difetto di Blood Omen 2 stava nella vaga impostazione stealth game, che rallentava parecchio l'azione. Defiance elimina entrambi questi problemi. Gli enigmi ci sono ancora e il livello di complessità è similare; però è più facile trovare gli oggetti che consentono di superarli. Non c'è niente che ricordi anche solo vagamente uno stealth game: se vedete un nemico, dovete abbatterlo. La grafica è ottima come sempre e, se disponete di una configurazione adeguata, potrete godervi i soliti scenari maestosi che sono tipici della saga, conditi dalle musichette un po' da film horror e un po' tribali che conosciamo bene fin da Soul Reaver. A tutto questo si aggiunge una gran quantità di filmati completamente doppiati, che narrano una storia interessante, ma comprensibile solo a chi conosce i giochi precedenti. Niente di nuovo sotto il sole, potrei dire; c'è solo roba che già conosciamo, ma è fatta maledettamente bene.

HARDWARE

Per giocare a Defiance vi serve innanzitutto un sistema operativo che sia Windows 98 (quindi, presumibilmente, anche ME), 2000 o XP, insieme con un processore da 700 MHz (così dice la Eidos, ma io non ci credo) supportato da 128 MB di RAM e da una scheda grafica da almeno 32 MB. La configurazione raccomandata richiede però un processore da 1,3 GHz con 256 MB di RAM e 64 MB su scheda grafica.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

Games machine ★★★ Star player

85

REVIEW

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online trovi un forum dedicato ai giochi di ruolo. Che aspetti? Corri a visitarlo!

SVILUPPATORE
Gas Powered Games

PUBLISHER
Microsoft

DISTRIBUTORE
Microsoft

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 49,90

SITO
www.microsoft.com/games/dungeonsiegeloa

DUNGEON SIEGE LEGENDS OF ARANNA

Finalmente un'espansione per uno dei giochi di ruolo più controversi (e a nostro avviso più belli) degli ultimi anni: riprendiamo dunque il cammino nelle terre di Ohb e... ehi, che fine ha fatto il mio vecchio mulo? Cos'è questo dinosauro?

REVIEW

Cominciamo con il chiederci, cos'è Dungeon Siege? Innanzitutto, non si tratta del tipico gioco di ruolo nello stile "ho impiegato cinquanta ore, ma finalmente il mio personaggio ha imparato a dire "Buonasera" migliorando il suo livello di galateo!". Inoltre, non si gioca coi dadi, non esiste un master che ci illumini su ciò che possiamo o non possiamo fare e non è neppure presente una grande libertà d'azione.
Insomma, Dungeon Siege non ha quasi nulla dei giochi di ruolo veri e propri. Il suo scopo, invece, è molto più simile a quello degli action del passato, dove ci si limitava a menar le mani e a far fuori tutti i cattivoni che, con una stupidità artificiale degna del peggior tamarro di Truzzano, continuavano a venirci in contro per farsi massacrare. Allora, perché tutti sostengono che si tratti di un "gioco di ruolo"?
Semplicemente, perché a furia di menare fendenti e lanciare incantesimi i nostri personaggi aumentano di livello, migliorando le proprie statistiche personali e diventando sempre più risoluti e potenti. Pertanto, sappiano i puristi che la valutazione non terrà conto della bontà di Legends of Aranna in termini di roleplay, perché ai fini del puro divertimento è del tutto ininfluente: questo gioco è un hack'n'slash, e come tale verrà giudicato!

UN SEGUITO? NO, NON C'ENTRA NULLA!

Sotto ogni punto di vista, Legends of Aranna è una nuova avventura nell'universo di Dungeon Siege. Non c'è una continuità temporale col primo episodio, né sappiamo se quanto sta capitando sia avvenuto prima o dopo. Stavolta, però, abbiamo la possibilità di imparare un po' di più

▼ **Come nel primo episodio (incluso nella confezione), quando si entra negli edifici i soffitti e i pavimenti dei piani superiori spariscono, in modo da consentire il controllo del giocatore anche negli interni.**

DUNGEON SIEGE È UN HACK'N'SLASH ("COLPISCI E AFFETTA"), NON UN GIOCO DI RUOLO VERO E PROPRIO!

▲ **I lupi non sono bestiole particolarmente mansuete, ma poche frecce qualche bastonata sono in grado di calmarli per sempre.**

▲ **Se non fosse per quei due cadaverini spiaccicati sul litorale, sarebbe anche un bel posticino dove passare le vacanze...**

sulla storia del mondo in cui viviamo: un tempo, la razza più diffusa su Aranna era quella degli Utreani, umanoidi dai poteri magici indescrivibili e dal talento insuperabile nella costruzione di macchine capaci di ogni cosa. Proprio il loro ingegno e la grande disinvoltura con cui lo usavano per sottomettere le altre razze segnarono la loro fine, o comunque il drastico ridimensionamento della loro civiltà. Ancora oggi essi vivono col terrore degli Zaurask (uomini-lucertola un tempo impiegati come schiavi) e degli Hassat (felini che condividevano lo stato di schiavitù) che, in seguito alla rivolta, oggi sono liberi di infestare l'Isola degli Utreani e di attaccare chiunque abbia una forma vagamente simile a quella di un essere umano. Per uno strano scherzo del destino, ci toccherà dunque lasciare il nostro pacifico continente e partire alla volta dell'isola, alla ricerca del solito super-cattivo finale che vuole mettere le zampe sull'intero pianeta.

CHI BEN COMINCIA...

All'inizio del gioco saremo soli, armati soltanto di un misero pugnale e del nostro grande coraggio, ma in men che non si dica cominceremo a raggranellare oro, raccogliere oggetti lasciati dai mostri morenti e, perché no, arraffare i beni

▲ **Naj-Oleari (così come l'ho subito ribattezzato) è un simpatico energumeno dalla pelle scura, ma appena lo incontreremo sarà fragile come non ci saremmo mai aspettati!**

nascosti in botti e altri contenitori lasciati – chissà da chi e chissà perché – sul percorso che dobbiamo compiere. Già... il percorso... esattamente come avveniva nel primo episodio, la strada da compiere è una sola: si va avanti, si ammazza il mostro e si prende il denaro o l'oggetto abbandonato a terra; né più, né meno, lasciando purtroppo spazio a una certa ripetitività nell'azione. Fortuna vuole che il gioco sia abbastanza divertente da incuriosire il giocatore su ciò che potrebbe attenderlo più avanti, e che di tanto in tanto incontreremo dei comprimari che ci affideranno delle quest "parallele" da risolvere.

Tornando all'avventura, pochi minuti dopo l'inizio del gioco incontreremo un mago (accettiamolo come compagno di viaggio, o per noi sarà la fine!) e una donna arciere: con questo party minimale potremo superare le prime avversità. Ognuno dei personaggi ha tre qualità principali da affinare: forza, destrezza e intelligenza, più una serie di abilità secondarie che dipendono principalmente dalla loro "professione". Mentre le classi dei comprimari sono fisse (nel senso che se incontriamo un mago questo resterà tale per il resto dei suoi giorni), quella del nostro personaggio si definisce mano a mano che l'avventura procede. Possiamo diventare dei soldati fortissimi, oppure dei maghi potenti, semplicemente affinando la lotta con le armi oppure mediante l'uso delle magie. Nel primo Dungeon Siege capitava che i maghi fossero a tutti gli effetti le crocerossine del gruppo, visto che servivano soprattutto a sanare magicamente

ZAINETTI E SAURI DA SOMA

Cos'hanno in comune un valoroso guerriero, un potente mago e la secchiona della scuola? La risposta è semplice: uno zaino. Le novità maggiori di Legends of Aranna, infatti, riguardano proprio l'inventario, che si arricchisce di due pregevoli miglioramenti. Da una parte l'esistenza degli zaini (che in cambio di quattro slot nell'inventario principale forniscono ai personaggi ben 32 spazi aggiuntivi in cui riporre gli oggetti raccolti), dall'altra il tragg, nuovo animale da soma che va ad aggiungersi al mulo (il quale, fortunatamente, non viene pensionato: è così simpatico...). Il tragg è baldanzoso e giocherellone, si tuffa negli scontri quando i suoi padroni vengono attaccati, ma come il mulo rischia di rimanere indietro se non ci ricordiamo di aggiungerlo alla lista dei personaggi selezionati.

le ferite dei guerrieri durante i loro combattimenti, ma in questa espansione si fanno molto più tosti e bilanciati.

Durante le nostre scorribande avremo modo di raccogliere oggetti di diverso tipo: denaro (oro), armi, pezzi d'armatura, incantesimi e pozioni, più altri monili utili ad aumentare questa o quella qualità. Rispetto al Dungeon Siege originale, però, va segnalata la presenza di abiti e armi magiche, che abbinate fra loro diventano di una potenza devastante. Le riconosceremo dallo sfondo colorato che le circonda nell'inventario.

Proprio quest'ultimo è oggetto di altre due novità importanti: si tratta della possibilità di raccogliere o comprare degli zaini, capaci di ampliarne la capacità (in cambio di quattro slot) e dell'introduzione di un nuovo animale da soma, che va ad

LEGENDS OF ARANNA È A TUTTI GLI EFFETTI UNA NUOVA AVVENTURA NEL MONDO DI DUNGEON SIEGE

▲ **Gli Utreani hanno lasciato diverse vestigia della loro antica civiltà: questa macchina ristora-energia ne è un esempio lampante!**

▲ **Illicor, ultimo avamposto utreano, lascia stupiti per la sua architettura, formata da scoscesi pendii collegati l'uno all'altro da una serie di ponti.**

▼ **Il nostro party si muove velocemente su un ponte di Illicor, seguito a ruota dal simpatico sauro- bagagliaio.**

COMMENTO

Legends of Aranna è una pregevole espansione per un gioco che, ai tempi della sua uscita, divise nettamente in due critica e pubblico. Da una parte i sostenitori, che adoravano la semplicità con cui si procedeva e il sistema di gioco intuitivo e appassionante; dall'altra, invece, i detrattori, coloro che non sopportavano neppure l'idea che Dungeon Siege potesse essere chiamato "gioco di ruolo", vista la poca libertà di decisione e la ripetitività con cui necessariamente si finiva per affrontare il gioco. Con Legends of Aranna la storia è destinata a ripetersi, visto che pregi e difetti sono rimasti pressoché immutati. Certo, vanno registrati alcuni miglioramenti nell'interfaccia e qualche interessante novità, come le armature e le armi magiche da combinare, ma per il resto si tratta solo di vezzi estetici, senza alcun cambiamento radicale. Tutto questo per dire che se due anni fa siamo stati molto benevoli, ora ci tocca essere un po' più rigorosi ed esigenti. Tuttavia, chi come me ha adorato Dungeon Siege non può davvero fare a meno di Legends of Aranna! Ottima grafica, sonoro nella media e intelligente l'idea di includere anche il primo episodio. Peccato per la mancata traduzione, che comunque non costituisce un grosso dramma, visto che alla fin fine lo scopo del gioco è più che chiaro.

HARDWARE

Processore a 333 MHz o superiore (meglio 1 GHz, dateci retta!), 1,5 GB di spazio libero su disco fisso, 128 MB di RAM (meglio 256), Windows 98, ME, 2000 o XP, modem a 56k per le partite via Internet. Il sistema deve essere compatibile con le librerie DirectX 8.1.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

77

▲ **Dopo i combattimenti più furiosi non è raro aumentare il proprio livello di abilità. Più ci eserciteremo con un'arma (o una magia), più diventeremo abili in quella specifica tipologia di armi (o magie).**

aggiungersi al simpatico mulo del primo episodio. Parliamo del Tragg, un vero e proprio sauro da combattimento: meno cocciuto del somaro, può portare più o meno lo stesso carico e partecipa molto più volentieri alle battaglie.

... POI FINISCE IN RETE!

Chi compra Legends of Aranna può giocare in multiplayer sia su una rete locale sia via Internet, in due modi diversi: connettendosi direttamente a un altro computer di cui si conosce l'indirizzo IP, oppure a un servizio centralizzato chiamato ZoneMatch, completamente gratuito e gestito da Microsoft. Su ZoneMatch è possibile trovare altri giocatori e condividere con loro il viaggio, usando gli ambienti del single player come se fossero un piccolo mondo persistente. Si può giocare anche con chi ha solamente il gioco originale, e perfino importare i personaggi che si usano nella campagna in singolo, tanto di Dungeon Siege quanto di Legends of Aranna. Purtroppo, il multiplayer non è esaltante: è un po' come giocare in singolo, ma senza un party gestito dal computer. Non sono previste altre modalità di gioco (niente guerra fra fazioni di giocatori, insomma...) e questo, almeno secondo noi, è un po' limitante. Tolto questo, chi ama il genere "hack'n'slash" alla Diablo e non ha mai giocato a Dungeon Siege ha la possibilità di comprare due bei giochi al prezzo di uno, il che fa sempre piacere...

CHILOMETRI DA FARE

Anche se di tanto in tanto saremo in grado di rinvenire delle macchine capaci di teletrasportarci da un punto all'altro del mondo (tipicamente alla fine di un livello), la gestione della mappa lascia ancora a desiderare. In Legends of Aranna si capisce dove bisogna andare perché ci sono dei mostri ancora in vita, e parimenti si riconosce dove si è già passati solo grazie alla desertificazione dei dintorni. E allora perché costringere il giocatore a farsi chilometri e chilometri di strada a piedi per ritornare indietro, se necessario, quando le potenziali vittime non ci sono più? Un bel doppio click sulla mappa del mondo già conosciuto non poteva essere sufficiente per un "rientro" più veloce?

▼ **Le battaglie si fanno presto molto concitate... e soprattutto altrettanto affollate!**

VA SEGNALATA LA PRESENZA DI ABITI E ARMI MAGICHE DI UNA POTENZA DEVASTANTE, SOPRATTUTTO SE ABBINATI TRA LORO

▲ **Ogni tanto è bello fare qualche piacevole incontro sui server online: il mio compare è un mago di 22° livello, e quello che può fare lascia a dir poco interdetti...**

▲ **Le peggiori schifezze della letteratura fantasy sono ospiti fisse di questo gioco. Questi ragni, usciti probabilmente dal set di Arac Attack! sono solo la punta dell'iceberg.**

MAKE YOUR

CHOICE

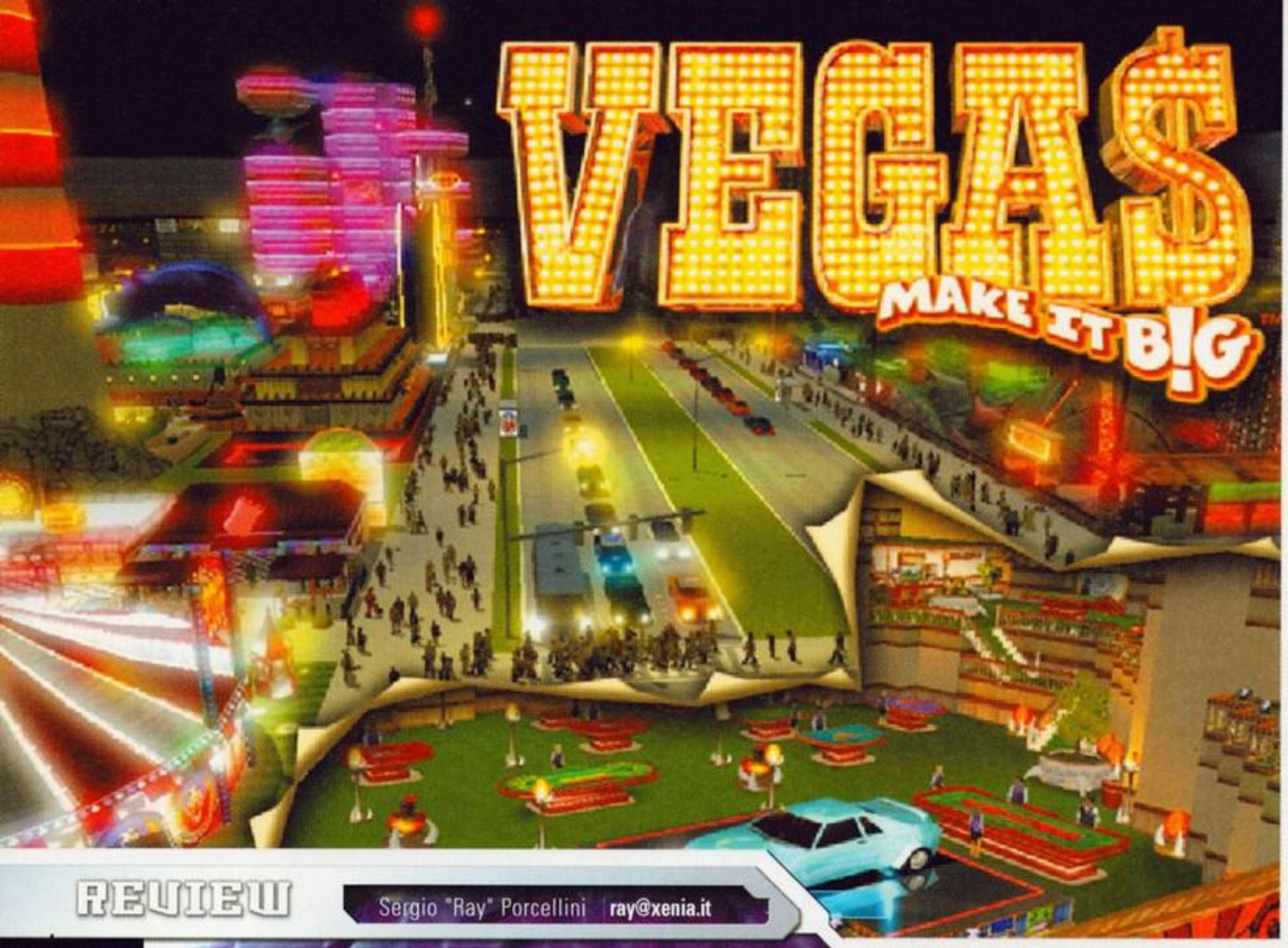
AGE OF QUAD

MOTO4

in edicola

l'unica rivista in italia
dedicata alle moto a 4 ruote

www.moto4.



REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vai nell'area download di TGM Online: potrai scaricare i filmati promozionali di Vega$ Make It Big!

SVILUPPATORE
Deep Red

PUBLISHER
Empire

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, IP/TCP

LOCALIZZAZIONE
scatola e manuale

PREZZO
€ 45,60

SITO
www.vegasmakeitbig.com

VEGA$ MAKE IT BIG

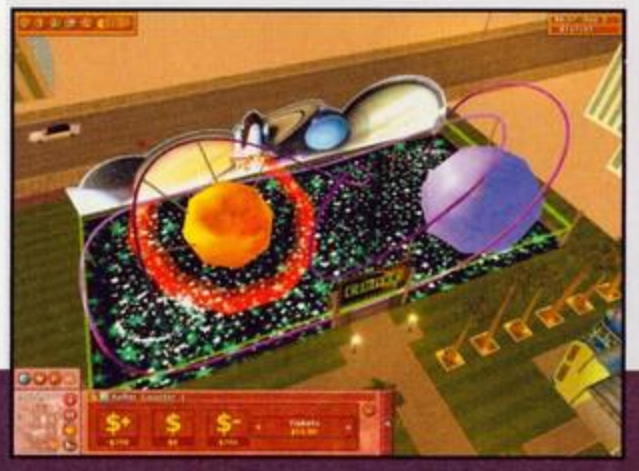
Ok, ragazzi, mi raccomando. La mamma vi ha dato un po' di soldi, ora dovrete cercare di farli fruttare meglio che potrete. Investite in qualsiasi attrazione, spendete milioni nella gestione del casinò, assoldate schiere di dipendenti. Ma, qualunque cosa facciate, fatela in grande.

REVIEW

Siamo a Las Vegas e dobbiamo fare soldi. So già a cosa state pensando: un altro gestionale di casinò? Un altro gioco in cui dovremo arredare il nostro locale e sperare che piaccia ai clienti? Sì e no. Vega$ Make it Big è qualcosa di più. La componente di cui sopra, ovvero la gestione del casinò, esiste, ma è solo una parte di un insieme più ampio. In VMIB dovrete mettere insieme un intero complesso ricreativo!
Il gioco comincia con l'inevitabile: se vorrete costruire qualcosa, dovrete avere un terreno su cui edificare, quindi dovrete innanzitutto comprarvi uno spazio apposito. Fatto ciò, entra effettivamente in gioco il vostro potere monetario, insieme con uno dei classici schemi ad albero che avrete ormai imparato a conoscere da un migliaio abbondante di giochi. In pratica: costruite certe strutture per ottenere l'accesso ad altre più avanzate.
Le strutture a vostra disposizione possono essere suddivise in due gruppi fondamentali: i casinò e tutto il resto. Sebbene VMIB ponga l'enfasi sul fatto che bisogna gestire tutto il complesso, i casinò hanno ricevuto una cura particolare e sono un po' un caso a sé stante. Nello specifico, potrete deciderne l'arredamento, potrete scegliere le attrazioni da metterci e dovrete assoldare il personale che se ne curi appositamente. Tutto questo non può essere fatto, per esempio, per gli hotel o per le palestre o per i musei. Queste ultime sono, infatti, strutture che si gestiscono "da sole", almeno finché rispondete a requisiti minimi di manutenzione fondamentali. Dovrete quindi assumere gente che ripari i guasti (elettrici o di altra natura) e si preoccupi delle pulizie, ma questo personale agirà per tutto il centro ricreativo; il casinò, invece, dovrà averne di appositamente dedicato.
In effetti, benché tutte le strutture possano rive-

▼ **Vedete i cerchi con l'immagine sopra le teste delle persone? Rappresentano l'umore e i desideri di ogni singolo individuo. Cercate di soddisfarli, se volete avere successo.**

IN VEGA$ MAKE IT BIG AVRETE LA POSSIBILITÀ DI METTERE INSIEME UN INTERO COMPLESSO RICREATIVO

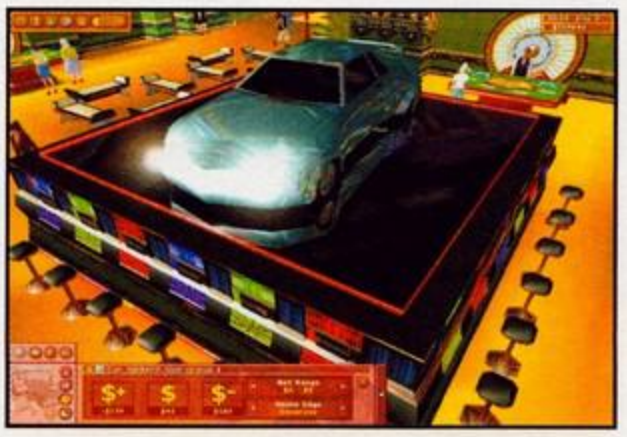


▲ **Ci credete? Questa è una montagna russa. Si tratta di un tipo di attrazione piuttosto redditizio, ma il vostro complesso deve già essere abbastanza grosso perché possiate costruirla.**

▲ **Il tavolo da blackjack, un classico del genere. Notare che qui ci sono tre personaggi assolutamente identici fra loro. I parti gemellari sono evidentemente molto comuni...**

FILTRIAMO LE NOTIZIE

Per rendervi conto dell'andamento generale del vostro complesso ricreativo, Vega$ MIB mette a disposizione una buona varietà di "filtri". I filtri sono fondamentalmente delle aree di colore che compaiono attorno ai vostri edifici e alle vostre strutture e hanno lo scopo di indicare diverse "rilevazioni". Nell'immagine, per esempio, vedete delle aree verdi, che indicano l'utilità di ogni singola parte presa in esame in termini di pura bellezza estetica (parametro che comporta l'attrattiva nei confronti dei turisti). Qual è la funzione dei filtri? Fondamentalmente, quella di aiutarvi a capire come migliorare la vostra impresa. Tornando all'esempio della foto, più è intenso il verde, più è "bello" (e quindi più visitatori attira) il posto circondato dal colore. Se ritenete che l'attrattiva attuale non sia sufficiente, non dovrete fare altro che disporre nel posto degli oggetti che possano aumentarla (alberi, fontane, lavori di abbellimento in generale). Lo stesso discorso può essere fatto per gli altri parametri evidenziati dai filtri, che permettono di conoscere in maniera veloce e intuitiva dati relativi alla soddisfazione dei clienti, alle loro esigenze basilari e al ricavo economico di una determinata struttura. E, ovviamente, ciascun problema necessita dell'implementazione di soluzioni differenti (in pratica, dovrete costruire migliorie diverse a seconda del caso). Solo un consiglio: non usate più filtri contemporaneamente, o rischiate di non capirci più niente...



▲ **Se diventerete abbastanza ricchi, potrete permettervi anche questa lussuosa auto da offrire in premio ai vincitori al casinò. Giocate assicurate!**

larsi importanti per lo sviluppo del centro, i casinò sono la fonte principale del vostro rientro economico. Questo ha però il difetto di trasformare VMIB da gioco gestionale "globale" in un gestionale di casinò con la possibilità di influenzare altri fattori. Fattori che hanno un loro perché, intendiamoci: finalizzando alla vostra "macchina da soldi" la costruzione di tutte le altre strutture, potrete ottenere il massimo risultato.

Tipicamente, la chiave della vittoria sta nel costruire il casinò, metterci un hotel e/o un ristorante vicino e poi piazzare altre attrazioni assortite (sono disponibili, tra le altre, cinema, sala giochi e piscine varie). E poi, magari, potete anche organizzare un servizio di auto che recuperi i vostri potenziali clienti appena arrivati in città e li scarrozzi direttamente tra le vostre avide manine.

Purtroppo, non si possono spendere molte lodi su VMIB dal punto di vista tecnico: benché la qualità visiva non sia certo il punto forte di questo tipo di giochi, il titolo Empire pecca dal punto di vista della fluidità. La configurazione consigliata, infatti, non riesce a gestire senza scatti la grande quantità di omini che girano per il vostro complesso ricreativo, ciascuno dei quali gode di "vita" propria. Il difetto principale del gioco, però, sta nell'impossibilità di muovere il puntatore del mouse indipendentemente da ciò che avete selezionato su schermo. Mi spiego: se cliccate su di un pezzo di terreno, lo schermo sarà bloccato su quella zona e dovrete cliccarne un'altra (o un edificio) per poterlo muovere. In pratica, non potete spostare l'inquadratura dello schermo semplicemente muovendo il mouse. Parecchio scomodo.

VMIB è complessivamente un titolo con qualche buona idea di fondo, ma privo di una realizzazione all'altezza. È un gestionale onesto, adatto per gli amanti del genere e per chi ama gli ibridi. Se però avete già, per esempio, un Casino Tycoon, tenetevi quello ben stretto.

LE STRUTTURE A VOSTRA DISPOSIZIONE POSSONO ESSERE SUDDIVISE IN DUE GRUPPI FONDAMENTALI: I CASINÒ E TUTTO IL RESTO

▲ **Quel bizzarro affare a forma di sole è una giostra. Le giostre hanno una funzione importante nell'attirare i clienti e nel farvi guadagnare soldi.**

▲ **Notare la bizzarra fattura architettonica dell'edificio. È frutto delle differenziazioni di stile che il gioco permette.**

COMMENTO

Vega$ Make It Big doveva essere un'interessante variazione al classico tema dei giochi gestionali di casinò, invece è diventato un gestionale di complesso ricreativo tutto sommato abbastanza convenzionale. Quello che mi lascia perplesso di questo titolo è essenzialmente il motore grafico: posso anche capire che ci sia tanta roba da gestire e che gli omini che si aggirano per Las Vegas siano ragionevolmente dettagliati, ma i gli scatti e i rallentamenti che si verificavano anche con un sistema largamente superiore a quello raccomandato non si possono giustificare più di tanto. Il vero difetto del gioco è comunque un altro: nonostante le strutture possibili siano molte, nonostante ci siano parecchi parametri da tenere in considerazione, nonostante siano presenti alcuni aspetti raramente considerati dai gestionali, alla fin fine le variabili sono poche. Vega$ MIB non è un vero gestionale di casinò, ma non è nemmeno un vero gestionale globale. Troppo limitate e semplicistiche sono le opzioni in entrambi i casi: c'è molto di quello che ci dovrebbe essere, ma sembra che l'unico modo che questo titolo ha per differenziarsi risieda nella fusione tra due tipi di gestionale differenti. In altre parole, non c'è niente che non si sia già visto altrove.
Intendiamoci: chi si avvicina per la prima volta al genere o chi vuole un semplice diversivo ci si potrà divertire, ma dubito che abbandonerete il vostro fido simulatore di casinò per MIB.

HARDWARE

La configurazione consigliata prevede un processore da 600 MHz con 128 MB di RAM e una scheda grafica da almeno 16 MB. Sono consigliati 800 MHz con 256 MB e 32 MB su scheda grafica, ma sapete una cosa? A me il gioco scattava anche con un processore da 2,4 GHz e con una scheda grafica da 64 MB. Insomma, mettete insieme il computer più grosso che potete e incrociate le dita...

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

61

Dario Ronzoni ildario@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online trovi gli sfondi per abbellire il tuo desktop. Corri a scaricarli!

SVILUPPATORE
Cyan Worlds

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
Ubisoft

MULTIPLAYER
TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 49,90

SITO
uru.ubi.com

URU: AGES BEYOND MYST

I paesaggi mentali di Myst hanno saputo stregare nel corso degli anni milioni di giocatori. In un panorama sempre meno ricco di fantasia e novità, Cyan Worlds gioca ora la carta della rivoluzione totale. Il mondo delle avventure grafiche non sarà più lo stesso?

Dopo due anni d'attesa, la saga di Myst, a lungo in cima alle classifiche di vendite nella storia dei videogiochi, è pronta a mostrare al mondo la sua quarta incarnazione. Archiviata la parentesi di Myst III Exile, sviluppato dai Presto Studios, Cyan Worlds e Rand Miller, i veri padri della serie, tornano alla ribalta con un prodotto che, almeno nelle intenzioni dei realizzatori, cambierà per sempre il concetto di avventura grafica.

Che si tratti di rivoluzione reale o apparente, una cosa è certa: URU vuole rappresentare un momento di svolta nella serie di Myst, un punto e a capo dal quale ripartire dopo un decennio di successi e formule collaudate.

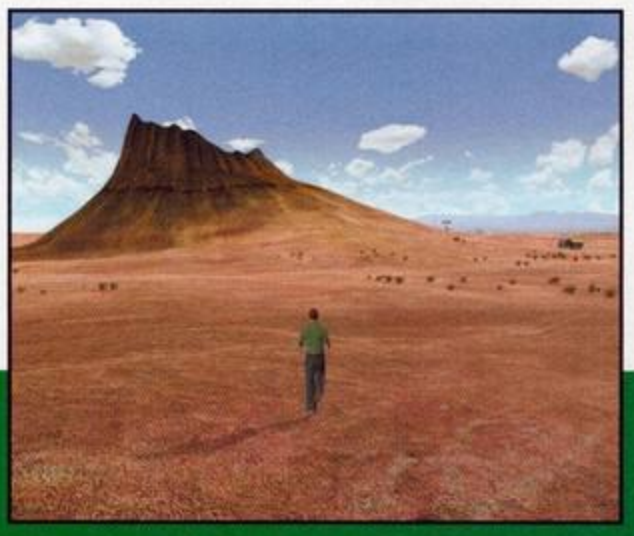
Miller e soci riprendono il loro viaggio da un gioco che affianca a una modalità in singolo stand-alone (15 ore di gioco stimate, non molte a dire il vero...) una novità assoluta per le avventure grafiche: il multiplayer in rete. URU Live, questo il nome del servizio, permetterà all'utente di risolvere in modalità cooperativa gli enigmi del gioco con l'aiuto di altri avventurieri in carne e ossa. Come spesso avviene per le grandi novità, purtroppo, il servizio online stenta a decollare, vessato da una serie non indifferente di problemi tecnici e, al momento di andare in stampa, è ancora in piena fase di betatesting. Parleremo a parte dell'offerta URU Live, non esimendoci comunque dal criticare un ritardo che non getta certo una buona luce sull'opera nel suo complesso. Questa recensione si occupa eminentemente del single player, l'unica modalità al momento pienamente accessibile, a sua volta ricca di soluzioni inedite e promettenti.

URU VUOLE RAPPRESENTARE UN MOMENTO DI SVOLTA NELLA SERIE DI MYST, UN PUNTO E A CAPO DAL QUALE RIPARTIRE DOPO UN DECENNIO DI SUCCESSI E FORMULE COLLAUDATE

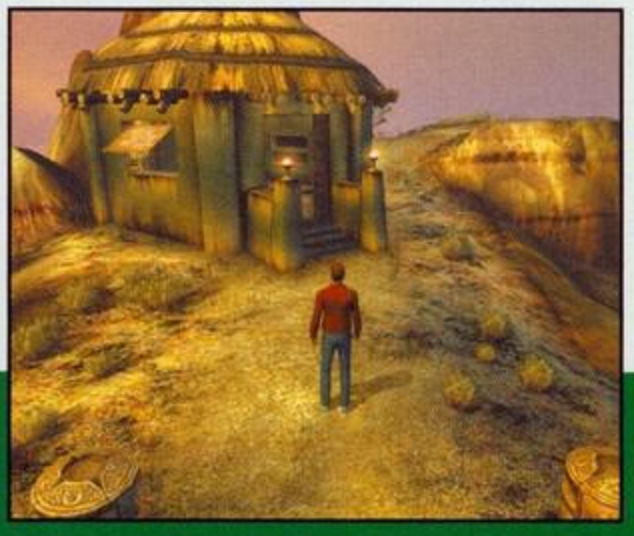
D'NI, UN POPOLO MAGICO

Tutta la saga di Myst è legata a doppio filo alla storia fantastica dei D'ni, un popolo millenario che tra le sabbie del Nuovo Messico fondò una raffinatissima cultura, basata sulle capacità magiche dei libri. I libri D'ni non sono semplici supporti per testi scritti, ma veri e propri collegamenti spazio-temporali che conducono a mondi paralleli (le cosiddette Età).

Nel corso degli anni Ottanta, Elias Zandi, un appassionato di storia D'ni, decise di riportare alla luce l'intera tradizione di questa civiltà. La fondazione del DRC (D'ni Restoration Council) fu il suo gesto più significativo nella direzione di tale riscoperta. Dopo la morte di Elias, fu il figlio Jeff a raccoglierne l'eredità, sotto la guida atten-



▲ Il prologo di URU ci vede dispersi nel bel mezzo di un brullo paesaggio.



▲ Eccoci a Relto, il nostro quartier generale, dal quale partiremo per i mondi paralleli di URU.

ta di Yeesha, massima scrittrice di lingua D'ni nonché figlia di Atrus e Catherine. L'avventura della riscoperta di un'intera civiltà era appena cominciata...
URU è l'onirica narrazione di tale impresa. Seguendo i consigli di Zandi e di Yeesha, vagheremo per le varie Età come esploratori-archeologi, a caccia delle vestigia del passato D'ni con il compito di riportarne alla luce lo splendore. Risolvendo enigmi di difficoltà crescente e leggendo attentamente quanto riportato nei numerosissimi manoscritti, la nostra preoccupazione principale sarà la ricerca di alcune tele magiche, sette per ogni Età, veri e propri passe-partout per accedere ad altri mondi e ad altri libri D'ni.

NOVITÀ TECNICHE

Fin dalle prime battute, URU taglia i ponti con una delle caratteristiche distintive della serie: per la prima volta in Myst è stata introdotta la terza persona, con la possibilità di utilizzare ancora, a discrezione del giocatore, l'amata visuale in soggettiva premendo il tasto F1. La terza persona porta con sé un inedito processo di personalizzazione dell'avatar, quasi ci trovassimo di fronte a un gioco di ruolo. Dal sesso, alla corporatura, fino ai vestiti e ai disegni stampati sulla t-shirt, il nostro alter ego digitale potrà essere profondamente personalizzato. Dopo aver speso qualche minuto a rendere l'omino il più somigliante possibile alle nostre esigenze estetiche (sono sicuro che il ToSo elaborerebbe un figuro dalla pelata preoccupante...)(questi puppies perdono troppo presto il senso del rispetto, non trovate? ndToSo), il gioco ci catapulterà brutalmente in un paesaggio quasi lunare, una distesa desertica nel bel mezzo del Nuovo Messico. Da qui partirà la nostra avventura, nella quale saremo quasi sempre soli, all'interno di locazioni silenti e zeppe di enigmi, con una storia che si farà strada pian piano, scoperta dopo scoperta. Giunti a Relto, il nostro quartier generale, potremo passare tranquillamente da un'Età all'altra semplicemente aprendo uno dei libri da noi recuperati.
Una furtiva occhiata ai mondi nei quali siamo capitati non può che riempire di stupore le nostre menti. Dopo anni di fiero attaccamento al 2D, l'universo di Myst si è definitivamente convertito alla terza dimensione, una scelta coraggiosa, ma per certi aspetti necessaria. Coraggiosa perché il dibattito ormai annoso sull'utilità del 3D nelle avventure grafiche ha fatto vittime illustri nel recente passato, con l'esclusione di quel raro capolavoro di equilibrio narrativo e formale che è Gabriel Knight III. Necessaria perché, beh, chi, di fronte ai vecchi Myst, non ha sentito almeno una volta il desiderio di scorrazzare liberamente per gli scenari, soffermandosi ad ammirare panorami particolarmente pittoreschi o edifici da sogno? Realizzando un ardito compromesso tra la pulizia grafica di un fondale prerenderizzato e l'immersione senza eguali di un mondo totalmente tridimensionale, Miller è riuscito a stupirci. Prendete uno qualsiasi dei precedenti capitoli della serie e immaginate di poterci davvero camminare dentro, di poter interrompere il viaggio in qualsiasi momento solo per guardare col naso all'insù una realtà sconosciuta e terribilmente accattivante, ricca di colori e giochi di luce. Qualche elemento meno memorabile, come la scarsa struttura poligonale del nostro personaggio o alcune texture non sempre all'altezza, non pregiudica più di tanto un comparto globalmente di ottima fattura.
Il passaggio dalla prima alla terza persona e l'arrivo del 3D hanno costretto i programmatori a rivedere anche l'interfaccia. Risiede qui il vero tallone d'Achille tecnico del gioco. Volendo trovare una via di mezzo tra il classico punta e clicca e l'accoppiata mouse-tastiera tipica degli action e degli sparatutto, Cyan ha messo in campo un sistema di controllo francamente ostico. Sorvolando sulla difficoltà di muovere il personaggio in ambienti stretti (il delay nella risposta è abbastanza accentuato), l'elemento maggiormente fastidioso sta nell'interazione con gli oggetti. Come nei precedenti Myst, per risolvere quasi ogni tipo di enigma dovremo manipolare strani marchingegni et similia. La terza persona ci renderà spesso difficile accostarci a leve e pulsanti, mentre il passaggio alla prima risulterebbe scomodo per la scomparsa della gestione libera della telecamera con il mouse. Ora, per ruotare la visuale, oltre a muovere il mouse, dovremo premere il pulsante destro.

Abbiamo appena scoperto un nuovo libro-collegamento. Il mondo di URU si sta espandendo a vista d'occhio.

MUSICA, MAESTRO!

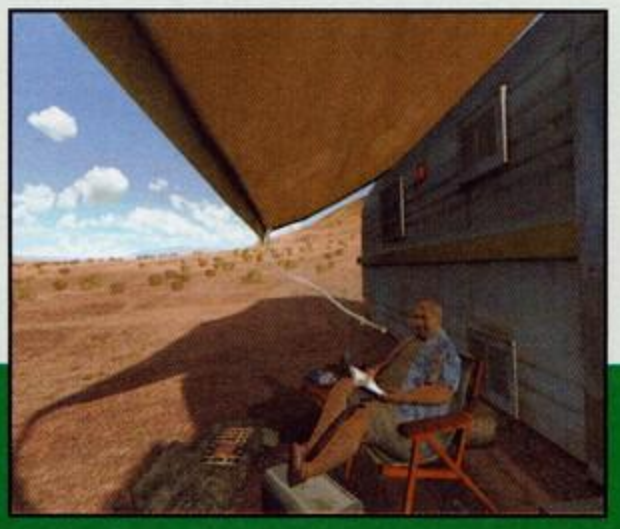
Peter Gabriel, già leader dei Genesis e da molti anni apprezzato, benché poco prolifico, solista, è un accanito fan di Myst. La sua propensione per paesaggi sonori eterei, a metà strada tra Progressive, New Age e World Music, si è sposata a meraviglia con l'ottica visionaria di Miller e della sua creatura videoludica. L'artista inglese ha così collaborato alla stesura del tappeto sonoro di URU, prestando alcune sue composizioni alla bisogna. L'inconfondibile voce di Gabriel sgorga così fin dalle battute iniziali del gioco, attraverso la radio che il sonnacchioso Zandi sta ascoltando all'ombra della propria roulotte.

CAMBIARE TUTTO PER CAMBIARE POCO O NULLA?

Al di là di scelte realizzative indubbiamente coraggiose, anche se talvolta, come nel caso dell'interfaccia, non proprio azzeccate, la realtà paradossalmente più sorprendente di URU è la sua mancanza di novità. No, non mi sono rincitrullito. Ages Beyond Myst presenta caratteristiche inedite a go-go, ma a ben vedere si tratta quasi esclusivamente di apparati collaterali, di

DOPO ANNI DI FIERO ATTACCAMENTO AL 2D, L'UNIVERSO DI MYST SI È DEFINITIVAMENTE CONVERTITO ALLA TERZA DIMENSIONE

▲ Nella biblioteca di Relto collezioneremo tutti i libri D'ni, i magici collegamenti per le Età che incontreremo.



▲ Il buon Zandi è un tipo strano, ma le sue biascicate parole ci torneranno molto utili all'inizio dell'avventura.

▼ Ecco il classico puzzle alla Myst. Dobbiamo disporre il macchinario in base a un disegno trovato a... Uhm, non ricordo...

COMMENTO

Strano titolo, questo URU. Prodotto squisitamente bicefalo, l'ultimo parto di Cyan traccia un profondo punto interrogativo nella nostra mente. Sorvolando su un multiplayer online in clamoroso ritardo sulla tabella di marcia, è la struttura in singolo a mantenere un ruolo predominante e ad accumulare in sé gli elementi più deboli. Le pur apprezzabili novità, dalla splendida grafica totalmente 3D (uno dei lavori più validi visti di recente) alla comunque controversa scelta della terza persona, non riescono a ravvivare concretamente le meccaniche di gioco, per nulla diverse, nel bene e nel male, da quanto ci viene proposto da una decade a questa parte. Una svolta significativa avrebbe dovuto investire, oltre all'impianto tecnico, anche e soprattutto l'ormai stantia struttura degli enigmi, entrata da tempo nel circolo vizioso dell'autocitazione. E invece, ancora una volta, Myst si accontenta di fare il verso a se stesso, mettendo in scena un'opera eccessivamente barocca, apprezzabile forse dai fan più ortodossi, ma difficile da digerire per tutti gli altri. Il ricorso a un sistema di controllo tra i più bizantini, poi, elimina una delle caratteristiche da sempre più amate di Myst, ovvero la disarmante immediatezza nell'interazione con gli ambienti. Myst sarà anche diventato una scuola di pensiero, ma facciamo sempre più fatica a comprendere il senso del cammino intrapreso da Miller e dai suoi adepti...

HARDWARE

Lasciamo stare i requisiti minimi indicati dal gioco. Se non volete usare URU come costoso fermacarte, munitevi di un processore attorno ai 2 GHz, di una scheda video da almeno 64 MB e di 512 MB di RAM.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

69

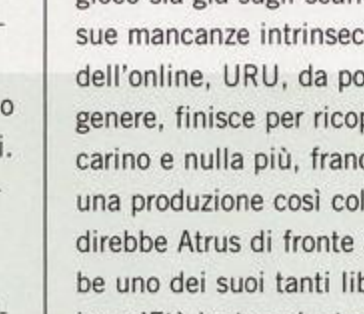
Non mancheranno situazioni che sembrano quasi rubate a un action adventure... anche se qui non c'è il rischio di farsi male!

scenografie spettacolari e poco più. Nelle sue meccaniche più intime, il gioco non si discosta di una virgola dai suoi predecessori, giostrandosi tra lunghe e spesso monocordi fasi di esplorazione (qualche NPC ogni tanto non avrebbe fatto male...) e soluzioni di enigmi di stampo inconfondibilmente "mystiano". Per carità, questo conservatorismo strutturale non sarebbe di per sé una debolezza, specie per i fan di più stretta osservanza, ma da un gioco ambizioso e decisamente votato alla "rivoluzione" come Ages Beyond Myst ci saremmo aspettati cambiamenti reali non solo negli aspetti più visibili. Il single player, forse troppo breve ma tutto sommato solido e dotato di una trama sufficientemente intrigante, finisce per ricadere nel classico citazionismo autoreferenziale che, col passare degli anni, sfiora sempre più pericolosamente la parodia involontaria. È sì percepibile una certa apertura nei confronti di schemi più dinamici, grazie all'introduzione di puzzle nei quali l'elemento velocità assume un ruolo primario, ma si tratta purtroppo di sporadiche eccezioni. Il marchingegno da manovrare o la selva di segni da decifrare e riordinare saranno ancora una volta la base di quasi tutti gli enigmi. Del resto, all'interno di ogni singola Età, le azioni da compiere saranno sempre le stesse: recuperare le tele magiche e, in funzione di ciò, sbloccare le fonti di energia che azionano ascensori, porte, montacarichi e quant'altro. Realtà, questa, che sulla distanza riuscirà ad annoiare anziché incuriosire.

È triste a dirsi, ma URU, oltre la spessa cortina di una confezione gradevolissima e a tratti stupefacente (i mondi 3D sono un tripudio per gli occhi), nasconde un'anima globalmente poco incisiva, fatta di realtà riciclate e di soluzioni che avrebbero meritato una maggior attenzione in fase di sviluppo. Per non parlare del clamoroso autogol di URU Live, servizio iperpubblicizzato ma ancora in fase sperimentale, nonostante il gioco sia già sugli scaffali da settimane. Con le sue mancanze intrinseche e senza l'appoggio dell'online, URU, da possibile mattatore del genere, finisce per ricoprire il ruolo del gioco carino e nulla più, francamente troppo poco per una produzione così colossale. Chissà cosa direbbe Atrus di fronte a tutto ciò. Forse aprirebbe uno dei suoi tanti libri magici e si rifugerebbe in un'Età lontana lontana...

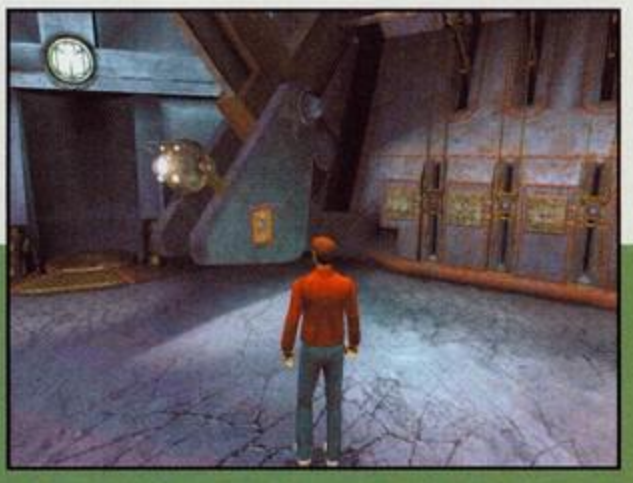
CHI NON ESPLORA IN COMPAGNIA...

Il titolo provvisorio di URU era Myst Online. Questo mostra chiaramente come il nuovo prodotto Cyan vertesse fin dall'elaborazione del progetto sulla modalità online, una novità assoluta nel modo di concepire le avventure grafiche, da sempre esperienze da vivere dannatamente in solitudine. Basandosi sul concetto di mondo persistente, tanto caro a MMORPG e compagnia cantante, Ages Beyond Myst propone così un vero e proprio gioco parallelo al single, raggiungibile tramite un servizio broadband a pagamento. Dopo esserci iscritti, il gioco assegnerà al nostro avatar una Neighborhood, in sostanza un gruppo di esploratori con i quali condividere avventure, dubbi e quesiti. Ogni giocatore, inoltre, dispone di una specie di palmare, detto KI. Con questo aggeggio potremo comunicare in instant messaging con gli altri utenti, scattare foto di particolari settori del gioco o invitare i nostri compagni nelle varie Età per risolvere insieme enigmi particolarmente ostici. Disponibili anche aggiornamenti e add on creati per rendere il mondo online sempre più vasto, vivo ed esclusivo. Al momento non esistono ancora comunicazioni ufficiali sulla data di avvio del servizio, per ora regno esclusivo dei betatester e, a quanto pare, gravato da numerosi problemi tecnici, primo fra tutti l'inadeguatezza del server. Non possiamo fare altro che aspettare...



NELLE SUE MECCANICHE PIÙ INTIME, IL GIOCO NON SI DISCOSTA DI UNA VIRGOLA DAI SUOI PREDECESSORI

▲ Per mettere in moto i marchingegni di Teledahn dobbiamo usare al meglio questo periscopio. Un consiglio? Seguite il sole...



▲ In questa stanza buia troveremo uno dei rari puzzle dove la velocità di esecuzione avrà un ruolo fondamentale.

FALCON 4 GOLD IL RITORNO

FINORA TI È SEMBRATO DI VOLARE

PC CD ROM

3+

THE ULTIMATE F-16 FALCON FLIGHT SIMULATION

FALCON 4

OPERATION INFINITE RESOLVE

GOLD

PLURIPREMIATO, DA TUTTI RICONOSCIUTO COME IL MIGLIOR SIMULATORE DI CACCIA D'ATTACCO PER PC, FALCON 4 RITORNA NELLA **NUOVISSIMA VERSIONE GOLD.** COMPLETAMENTE AGGIORNATO NELLA GRAFICA, MOLTIPLICA LE EMOZIONI E RENDE ANCORA DI PIÙ IMPERCETTIBILE LA DISTANZA TRA FINZIONE E REALTÀ: INEDITI SCENARI SU CUI MUOVERSI, ECCITANTI MISSIONI DA COMPIERE, LA SPETTACOLARITÀ DEL VOLO A BASSA QUOTA... E TU, PILOTA NEI CIELI, AD AFFRONTARE LE SFIDE PIÙ ADRENALINICHE A BORDO DEL MITICO F16 E ORA ANCHE DEL MICIDIALE A10. SE CON L'ULTIMO FALCON PENSAVI DI VOLARE, ADESSO DOVRAI RICREDERTI:

QUI IL GIOCO SI FA SERIO...

XICAT INTERACTIVE

LEADER

MRM DIALOGO - Milano

www.leaderspa.it

© 2003 G2 Interactive under license by Atari, Inc. - Developed by G2 Interactive and F4UT. - Falcon and Atari are trademarks of Atari, Inc. - All rights reserved. - Distributed by Xicat Interactive, Inc. - Xicat Interactive and the Xicat Logo are trademarks of Xicat Interactive, Inc. - All other trademarks are properties of their prospective owners.

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online trovi i wallpaper, il filmato promozionale e lo screen saver di Judge Dredd da scaricare!

SVILUPPATORE
Rebellion

PUBLISHER
Sierra

DISTRIBUTORE
Vivendi Universal Games

MULTIPLAYER
Split Screen, LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 47,90

SITO
www.dreddvsdeath.com

JUDGE DREDD - DREDD VS DEATH

Mega-City One è una città brutta, cattiva, violenta e corrotta. Solo i Giudici possono salvarla da se stessa. E se il problema venisse invece da un'altra dimensione?

Eh sì, il buon Judge Dredd, protagonista dell'omonimo fumetto inglese (in cui, in un futuro violento e corrotto, i giudici possono andare in giro ad arrestare e ammazzare i criminali), sta per affrontare dei nemici provenienti da un'altra dimensione. Death e i suoi compari, originariamente giudici che avevano dichiarato la vita stessa un reato, hanno intenzione di "ripulire" a modo loro anche Mega-City One. E come pensano di farlo? Trasformandosi in non-morti e infestando la città con zombi, vampiri e mostri assortiti, ovviamente.
Judge Dredd – Dredd VS Death è uno sparatutto in prima persona che vi mette nei panni del massiccio giudice e vi richiede di sistemare il problema che affligge la città. E la soluzione al problema, da che mondo e mondo, è una sola: sparare. Il gioco non si discosta molto dai canoni classici degli FPS, ma presenta alcune caratteristiche che lo distinguono dalla norma. L'indicatore legale, innanzitutto, del quale vi parlo nel box apposito, che quantifica l'aderenza alla legge del vostro comportamento (se si azzera, verranno spedite delle squadre speciali a prendervi!); poi, c'è la possibilità di giocare lo story mode (che è la modalità principale, quella che vi consente di seguire la trama) in due, facendovi aiutare da un altro giocatore. In questo caso, i partecipanti dovranno collaborare per compiere le varie missioni che verranno loro affidate nel corso dei livelli. Si tratta in realtà della parte più interessante del gioco, che conferisce un motivo concreto per cimentarsi con un titolo altrimenti troppo simile a decine di altri.
Questo non significa però che Dredd VS Death sia fatto male complessivamente o che non sia stato pensato a dovere. In realtà, si potrebbe dire che i suoi unici veri difetti stiano nella grafica. La fluidità è costante, questo bisogna riconoscerlo, ma altre caratteristiche positive non ne ha: i modelli poligonali dei personaggi e del fon-

▼ **Judge Dredd ha due mani che sono come dei badili. Ogni volta che colpisce un nemico con un pugno, lo stende istantaneamente.**

PARTICOLARMENTE AZZECCATA LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE LO STORY MODE IN DUE, COOPERANDO CON UN ALTRO GIOCATORE

▲ **I vampiri sono la prima manifestazione della presenza di Death. Benché non siano molto resistenti, la loro velocità li rende parecchio pericolosi.**

▲ **Notare il nemico colpito. Il suo corpo si avvita su se stesso in maniera poco realistica. D'altra parte, questo fatto contribuisce a ricreare l'atmosfera del fumetto.**

SEI IN ARRESTO!

Ricordatevi che siete un giudice. Non potete andare in giro ad ammazzare la gente come se niente fosse. Nel gioco è presente un "indicatore legale", che misura la vostra efficienza dal punto di vista "lavorativo": l'indicatore aumenta quando arrestate un criminale o quando terminate una missione, mentre diminuisce se sparate sui civili o se colpite i criminali senza averli sfidati prima. Eh sì, esiste un pulsante che vi permette di sfidare i nemici ed è fondamentale usarlo a questo scopo. Raramente ha un'utilità pratica: solo i criminali minori si arrendono a una sfida e alcuni cercano anche di scappare. Naturalmente, non è tutto così semplice: in alcuni casi sarà necessario sacrificare un po' di indicatore per poter riuscire ad arrestare alcuni nemici. Per esempio, potreste dover lanciare granate incendiarie in un posto dove ci sono anche dei civili. Notare però che essere attaccati da qualcuno vi rende immuni al decremento dell'indicatore: in pratica, non sarete sanzionati se sparerete contro chi vi ha sparato per primo. Dato che l'indicatore legale determina il vostro punteggio e la valutazione che riceverete a fine livello, sarà meglio adoperarsi per farlo calare il meno possibile. Per esempio, quando non è troppo rischioso, cercate di disarmare gli avversari. Questo li porterà normalmente ad arrendersi (anche se ce ne sono alcuni che vi caricheranno persino se privi di armi), permettendovi di arrestarli. In alternativa, potete ricorrere ai lacrimogeni, che bloccheranno il nemico per il tempo sufficiente a consentirvi di fermarlo. Poi, ovviamente, i non morti non potranno certo essere risparmiati.....

▲ **La modalità arcade vi richiede di abbattere questi robot in sequenza. Peccato che diventi noiosa fin troppo presto...**

dale sono realizzati in maniera approssimativa, e l'aspetto grafico generale lascia a desiderare in quanto a uso dei colori e monotonia degli ambienti. Un look che poteva essere accettabile qualche anno fa, ma che ormai non è all'altezza della concorrenza.

◀ **La precisione delle armi non è granché. Alcuni nemici si mettono a pochi metri da voi e riescono comunque a mancarvi.**

▲ **Presi singolarmente, i vampiri non sarebbero nemmeno così temibili; il problema è che tendono ad attaccare a coppie...**

DREDD VS DEATH HA UN LOOK CHE POTEVA ESSERE ACCETTABILE QUALCHE ANNO FA, MA CHE ORMAI NON È ALL'ALTEZZA DELLA CONCORRENZA

Il gioco ha però modo di riprendersi dal punto di vista del gameplay, che è stato ben sviluppato, sebbene sia eccessivamente costretto in se stesso. Mi spiego: se non fosse per il multiplayer cooperativo, Dredd VS Death potrebbe essere un FPS qualsiasi, con le stesse identiche caratteristiche che si sono già viste in altri titoli, in termini di armamentario, nemici, struttura delle missioni e via dicendo. Ma questo, in sé, non è un difetto eccessivamente grave, visto che comunque l'azione è coinvolgente e ci si riesce a divertire.

Devo però rimarcare la cattiva calibrazione di alcuni passaggi, in cui bisogna necessariamente conoscere il livello per poter sopravvivere. Alcuni avversari attaccano in modo così rapido e subdolo che dovete saperlo in anticipo per farli fuori. Condiscono il gioco diverse modalità multiplayer che consentono ai giocatori di sfidarsi in arene, allestendo deathmatch e scontri assortiti, a squadre o tutti contro tutti, come nella miglior tradizione del genere. Tra l'altro, potrete decidere quali armi saranno disponibili e il personaggio da guidare, scelto tra i vari cittadini e criminali di Mega-City One.

Dredd VS Death si rivela quindi come un titolo che ha nella grafica il suo unico grosso difetto, ma che è in grado di offrire una buona prestazione se fate finta di non vedere certe magagne e pensate solo a giocare. È anche vero, però, che esistono parecchi altri shooter in prima persona più significativi di questo, quindi ve lo consiglio essenzialmente se siete fan del fumetto.

COMMENTO

Lo ammetto: la mia prima impressione è stata tutt'altro che positiva. La grafica di questo gioco, in effetti, non è certo l'ideale: poligoni grezzi, animazioni poco realistiche, fondali e personaggi ripetitivi.... Dopo una prima occhiata pare insomma che l'unica cosa buona di Dredd VS Death sia il framerate, che si mantiene sempre su ottimi livelli (almeno se ci giocate su di una macchina decente). E invece, proseguendo nell'avventura del Giudice, ci si accorge che questo titolo è divertente da giocare quasi quanto è poco piacevole da vedere. Dredd VS Death riesce nell'intento di ricreare un'esperienza di gioco frenetica e dall'enfasi palesemente posta sull'azione sfrenata. Tanto per intenderci, non è uno di quegli FPS in cui bisogna evitare il nemico; la cosa meno cruenta che dovrete fare qui sarà l'arresto. Per il resto, non ci sono mezzi termini. È un gioco d'azione puro e semplice, il che si traduce in una grande immediatezza e in un divertimento istantaneo, con qualche variante al genere. Per esempio, il multiplayer cooperativo nello story mode, che aggiunge del "sale" a una modalità altrimenti eccessivamente inquadrata nei canoni del genere (solite armi, soliti nemici, solita roba, insomma). Dredd VS Death non riesce a farsi notare più di tanto, un po' perché l'aspetto lo penalizza rispetto a buona parte della concorrenza, un po' perché, alla fin fine, resta sempre un FPS molto lineare e abbastanza povero dal punto di vista "contenutistico". In altre parole, rimane un acquisto da considerare per i soli veri fan del Giudice.

HARDWARE

Il gioco necessita di Windows 98, ME, 2000 o XP, di un processore a 700 MHz, 128 MB di RAM e 32 MB su scheda video. I requisiti consigliati prevedono l'impiego di un processore a 1,4 GHz, 256 MB di RAM e 64 MB su scheda video.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

69

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Giochi online a Vietcong? Scarica le patch dall'area DOWN-LOAD di TGMOnline!

SVILUPPATORE
Pterodon Software

PUBLISHER
Gathering of Developers

DISTRIBUTORE
CiDiverte

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 19,99

SITO
www.vietcong-game.com

REVIEW

Maurizio "FaKe" Frascino faKe@xenia.it

VIETCONG: FIST ALPHA

Un milione di tonnellate di esplosivi, erbicidi e napalm non è bastato per allontanare i vietcong dal sentiero di Ho Chi Minh. Charlie è un nemico duro, da stanare con la forza e la costanza degne del Pugno Alfa. Imbracciate i vostri M16, si riparte.

REVIEW

Sono passati ormai otto mesi da quando il fogliame digitale degli Pterodon colorò di verde i nostri monitor per la prima volta, offrendo ai giocatori il miglior videogioco ambientato nel Vietnam, ai posteri invece una splendida lezione di tecnica. L'atmosfera ricreata mi appassionò fortemente, tanto da mantenere vivo il ricordo dei proiettili che fischiavano sopra la testa, mentre mi nascondevo dietro un tronco abbattuto o chissà quale altro riparo naturale. Le grida di Hornster mi riecheggiano nella mente, e se non fosse stato per Crocker, beh, probabilmente sarei morto dissanguato dopo la prima palla di piombo che mi avesse lacerato i tessuti. Terminata per la seconda volta la campagna militare (giocata rigorosamente a livello di difficoltà "Vietnam"), non restava che raggiungere con gli amici qualche buon server multiplayer, sul quale di certo non sarebbe mancata la varietà di situazioni, anche se in fondo ai nostri pensieri speravamo in qualche nuova coinvolgente campagna singleplayer. Esatto, quello che volevamo era un'altra dannata missione, e questo ci faceva sentire come il Capitano Willard a Saigon – il Martin Sheen nei primi fotogrammi di Apocalypse Now. Sicuramente l'attesa non è stata breve, ma eccoci accontentati da un sostanzioso mission pack ufficiale, dunque marchiato Gathering, dall'evocativo titolo anglosassone di "Fist Alpha".

Chiariamo fin da subito la natura del gioco, il quale si presenta come vera e propria espansione del titolo originale Vietcong, prodotto assolutamente necessario per poter installare e giocare a Fist Alpha. Non si tratta dunque di uno stand alone, anzi, prima di lanciare l'eseguibile sarà necessario addirittura inserire nel lettore CD il Disco Uno di Vietcong, alla vecchia maniera insomma. Fatto questo, bastano pochi clic per

Non vedevo l'ora di tornare in pattuglia coi miei fedeli compagni Bronson e Crocker. Osservate il dettaglio dell'M1, una delle nuove implementazioni di Fist Alpha.

L'ATTESA NON È STATA BREVE, MA ECCOCI ACCONTENTATI DA UN SOSTANZIOSO MISSION PACK UFFICIALE

▲ **Brutta storia... un Phantom si è appena schiantato, e indovinate un po' a chi tocca il compito di recuperare il pilota? Bravi, avente vinto un Sofficino Findus cucinato dall'Elvin.**

▲ **Era ora, non ne potevo più! Quando i vietcong "escono dalle fottute pareti", non c'è niente di meglio di un tiratore con una '60 a bordo di un UH-1 in volo stazionario.**

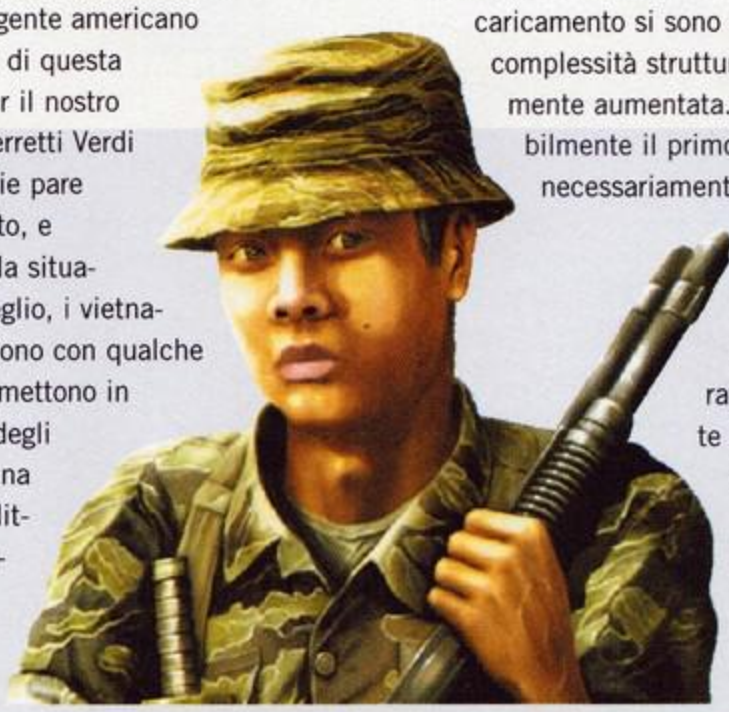
▲ Avvistare in anticipo le pattuglie nemiche porta sicuramente dei vantaggi tattici, soprattutto se si dispone di armi a lungo raggio d'azione.

▲ Stiamo attraversando per l'ultima volta questo ponte di legno e corde, che presto subirà i devastanti effetti del C4. Forza, circolare!

configurare al meglio le impostazioni audio/video – tramite la classica interfaccia che fa da launcher – ed eccoci nel menu principale di Fist Alpha, accompagnati da un sottofondo musicale nel classico stile anni '60 al quale ci eravamo abituati (tra l'altro palesemente ispirato alle melodie prodotte da Jimi Hendrix, dai Doors, dai Rolling Stones e dai Pink Floyd degli inizi). Senza esitare, do una bella ripassata al sistema di controllo e in un batter d'occhio mi butto a capofitto nella campagna, composta da sette nuovi capitoli divisi ciascuno in una serie di sotto-missioni.

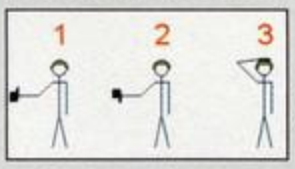
Nonostante il contingente americano ne abbia abbastanza di questa maledetta guerra, per il nostro gruppo d'elite dei Berretti Verdi non c'è scelta: Charlie pare tutt'altro che sconfitto, e quando sembra che la situazione volga per il meglio, i vietnamiti del nord reagiscono con qualche strana diavoleria e rimettono in ginocchio l'esercito degli Stati Uniti. Ancora una volta, quindi, il conflitto andrà risolto terra-terra, nel vero senso della parola. I vietcong sono invisibili, acuti, schizofrenici, calcolatori. Si spostano velocemente con mezzi di trasporto impensabili (anche in bicicletta!), nascondono pezzi di artiglieria pesante con opere di mimetizzazione perfette, installano postazioni di mortai in pochissimo tempo e infieriscono sui quartier generali nemici quando meno se lo aspettano, protetti dall'impenetrabile coltre vegetale della foresta cambogiana – elemento naturale che sembra favorirli maggiormente, a discapito degli "omini verdi del detersivo", assolutamente impreparati a questo tipo di scenario. Insomma, Charlie è da stanare buca per buca, sentiero per sentiero, e non c'è raid aereo che colpisca più di quanto possa fare una pattuglia di fanti, nel caso specifico il gruppo chiamato Pugno Alfa.

Tornando al discorso tecnico, al primo impatto non si può fare a meno di notare due aspetti relativi all'espansione: da una parte i tempi di caricamento si sono allungati, dall'altra la complessità strutturale dei livelli è notevolmente aumentata. Catalogando indiscutibilmente il primo come difetto, non necessariamente il secondo può essere visto come elemento positivo, dato che l'esuberanza dei poligoni costa caro al frame rate di gioco, decisamente più basso rispetto a quello di otto mesi fa. D'accordo, il mio PC è invecchiato col tempo, ma vedere la mia GeForce 4 Ti 4200 allo stremo



PARLARE CON LE MANI

Vi siete mai chiesti a cosa corrispondessero i misteriosi gesti scambiati tra soldati, utilizzati dalle pattuglie per comunicare in assoluto silenzio? Bene, da oggi sarete in grado di interpretarli, grazie alla mini guida che sto per stilare. Non fate caso alla schematicità delle immagini, ma vi giuro che non sono riuscito a trovare di meglio. Divertitevi!



1 – Zona pulita, nessun nemico in vista.
2 – Nemico avvistato / nemico in zona.
3 – Radunatevi in questo punto.

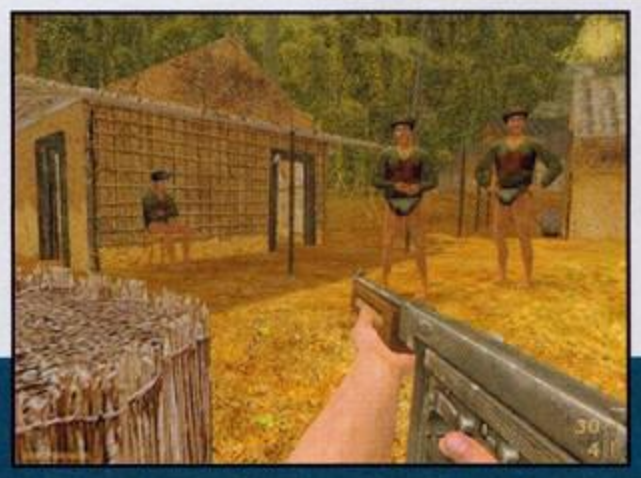
4 – Preparate immediatamente un'imboscata! (la mano deve coprire gli occhi, indicando con l'indice la direzione in cui tendere l'imboscata).
5 – Squadra di ricognizione (un dito alzato).
6 – Squadra di fucilieri (due dita alzate).

7 – Squadra di soppressione.
8 – Fermi e ascoltate, probabile nemico in agguato.
9 – Alt, fermatevi immediatamente.

10 – Ostacolo in vista (possono seguire simboli numerici a indicare la direzione, la distanza e il tipo di ostacolo).
11 – Abbassatevi.
12 – Il caporale della squadra si avvicini a me.

13 – Il leader del plotone si avvicini a me.
14 – Ordine di gruppo, avvicinatevi tutti.
15 – Raddoppiate, o in altre parole: correte più veloci!
16 – Ricognizione.
17 – Attaccare, ora! (tendere la mano piatta in direzione dell'attacco).
18 – Schieratevi.

I TEMPI DI CARICAMENTO SI SONO ALLUNGATI MA LA COMPLESSITÀ STRUTTURALE DEI LIVELLI È NOTEVOLMENTE AUMENTATA



▲ Questi simpatici signori in mutande, presto verranno addestrati dall'esercito degli Stati Uniti d'America per diventare dei temibili soldati. Così potranno difendere il loro villaggio.

▲ Fist Alpha non ci farà sentire la mancanza degli scenari mozzafiato, come quello immortalato in questo scatto. Colori, luci e suoni si fondono armoniosamente nelle tre dimensioni.

▼ Io non sono diventato un disk jokey e quello nella foto non è un Saddam di altri tempi, bensì un pilota superstite americano da portare in salvo.

COMMENTO

Fist Alpha è un massiccio add-on per Vietcong, niente di più, niente di meno. Fa piacere notare che per produrlo è stata riposta la stessa attenzione dedicata al primo capitolo, provata dai continui rinvii che hanno posticipato la data d'uscita fino a oggi, vuoi per dare tempo ai "creativi" di partorire nuove idee su mappe e livelli, vuoi per dare il tempo agli sviluppatori di rilevare e correggere il maggior numero di bug possibile. Gli Pterodon escono da un'esperienza sicuramente positiva, quella di Vietcong, dunque sarebbe stato stupido buttare al vento la possibilità di confermare la loro abilità per rimanere stabili sull'onda del successo, magari deludendo i fan con un mission pack vacuo o scadente. Dal punto di vista commerciale, sappiate che Fist Alpha verrà venduto sia come prodotto singolo, sia abbinato al primo Vietcong (indispensabile per poterci giocare, ricordiamolo) a un prezzo decisamente onesto: si parla di 39.99 _ per la coppia Vietcong più Fist Alpha – binomio chiamato "Purple Haze". Se il gioco originale vi è piaciuto, dunque, esponetevi tranquillamente all'acquisto del mission pack. Se invece non avete mai giocato a Vietcong, quale migliore occasione per portarsi a casa un capolavoro e il suo primo add-on ufficiale?

HARDWARE

Requisiti minimi: processore Intel o AMD a 700 MHz, 256 MB di RAM, CD-ROM 16x, 1.8 GB di spazio su hard disk, scheda video con 32 MB, scheda audio compatibile con le DirectX 8.1, tastiera e mouse. Per giocare su Internet serve almeno un modem 56K. Raccomandati un processore a 1 GHz, 512 MB di RAM, lettore CD 32x, una scheda video con 64 MB e una linea ISDN per le partite online.a

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

80

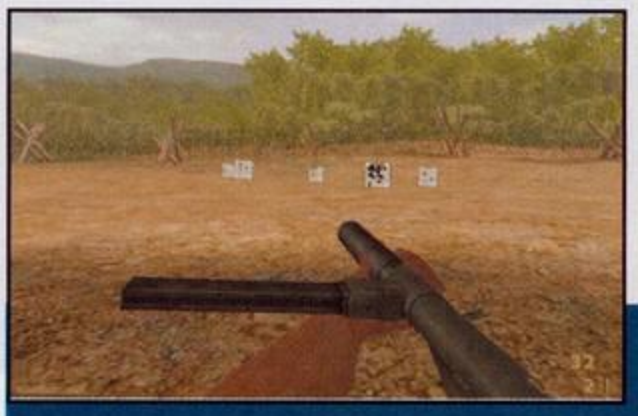
ACROBAZIE FONETICHE

Mi capita spesso di dover contattare telefonicamente i clienti per fornire assistenza tecnica, e altrettanto frequentemente mi trovo a fare lo "spelling" di alcune parole. Gli interlocutori "comuni", a questo punto, si aspettano che dall'altra parte della linea ci sia una persona sana di mente, responsabile delle proprie azioni. Questo fino a quando non confondo gli alfabeti fonetici... e non riesco ad immaginare le loro facce quando alla richiesta di spelling della parola "support", per esempio, anziché pronunciare un canonico "Savona Udine Padova Padova Otranto Roma Torino", me ne esco con un "Sierra Uniform Papa Papa Oscar Romeo Tango". È una roba da matti, certo... ma voglio comunque elencare l'intero alfabeto. Forza, ripetete con me: Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot, Golf, Hotel, India, Juliet, Kilo, Lima, Mike, November, Oscar, Papa, Quebec, Romeo, Sierra, Tango, Uniform, Victor, Whisky, X-ray, Yankee, Zulu. E se proprio avete tempo da perdere, date un'occhiata a questo sito: http://www.soton.ac.uk/~scp93ch/

delle forze, piegata da Fist Alpha, corrisponde a giocare con una spina nel fianco. Per correre ai ripari, è stato sufficiente abbassare la qualità delle texture, passando dai 32 bit ai più modesti 16 bit, pur mantenendo una risoluzione di 1024x768 punti. Questo, ahimè, non è servito tuttavia a ridurre i tempi di caricamento, sinceramente fastidiosi...

Rimanendo sui numeri, alle sette nuove macromissioni si aggiungono ben otto nuove mappe per la modalità multiplayer (che a quanto pare ha avuto un buon successo, sia in Europa sia in Australia) e sei nuove armi, tra le quali spiccano per carisma le baionette e il machete. Il gameplay non è cambiato minimamente, così come il feeling e l'atmosfera piacevolmente opprimente che caratterizza il primo capitolo. La genuina interpretazione del conflitto da parte degli Pterodon, pertanto, continua inesorabile il suo cammino verso la ricerca della simulazione di guerriglia perfetta, compiendo sicuramente dei passi in avanti. Lo sviluppo e l'evoluzione sono stati accompagnati, a detta di Graeme Struthers (vice presidente di Gathering), dalle centinaia di consigli dei fan del primo Vietcong, interrogati in post-produzione sulle preferenze e ai quali i programmatori e i level-designer hanno fatto riferimento. In Fist Alpha, probabilmente, troveremo un po' del nostro ego, la cui volontà si è manifestata forse tramite una mail scritta chissà quando, o forse tramite la risposta data a un sondaggio. Sta di fatto che in battuta finale il mission pack risulta corposo e sostanzioso, quindi capace di soddisfare la nostra sete di nuove missioni, ancora una volta sceneggiate in modo impeccabile. La cura dei dettagli risulta quasi morbosa, sia per quanto riguarda l'implementazione delle armi da fuoco (poligoni, texture ed effettui sonori), sia per quanto concerne la ricostruzione degli scenari (date un'occhiata alle foto del tempio e capirete di cosa sto parlando). Una deliziosa varietà di situazioni tattiche, inoltre, ci terrà lontani dalla noia, dalla claustrofobia e dalla frustrazione nelle quali è facile incappare quando si tratta di titoli bellici (non ditemi che l'ottusità di alcune missioni in Call of Duty non vi ha irritato, altrimenti mi arrabbio...). Per concludere, un ultimo appunto sulla difficoltà di gioco, tarata a mio avviso su nuovi parametri; già a livello "normale", difatti, questa volta ci sarà poco da scherzare, e il terrificante gong di "Missione Fallita" si riproporrà più spesso ai vostri timpani, rendendo la modalità "Vietnam" qualcosa di mostruosamente ostico. Ultimo appunto sulle missioni di tipo "stealth", strutturate in modo esemplare ma spesso rovinate dall'ingenuità dei vostri commilitoni, ai quali dovrete imporre di rimanere letteralmente fermi, visto che l'echeggio di un colpo di Thompson sparato a sproposito potrebbe rovinare ore di duro lavoro a "passo di ghepardo" e proiettili sparati a bruciapelo con una Colt silenziata. Riposo, soldati! Vi saluto.

IL MISSION PACK RISULTA CORPOSO E SOSTANZIOSO, QUINDI CAPACE DI SODDISFARE LA NOSTRA SETE DI NUOVE MISSIONI



Games machine Star player

▲ A grande richiesta, ecco lo Sten silenziato, un nuovo fucile che si aggiunge al catalogo delle armi da missione stealth. Preciso e letale, lo apprezzerete fin da subito.

▲ Una finezza fra tante, i soldati che cercano di non bagnare il proprio fucile, alzandolo fin sopra la testa nei momenti peggiori. Pregevole, non c'è che dire.

DELTA FORCE

BLACK HAWK DOWN®

TEAM SABRE™

Sei un membro dei Delta Force,
il corpo scelto dell'esercito americano
addestrato ed equipaggiato per
missioni segrete in tutto il mondo...

L'espansione ufficiale del gioco per PC*
BEST SELLER IN TUTTO IL MONDO

Nuovi Conflitti, Nuove Missioni... Ancora Più Azione!

- Affronta nuove eccitanti missioni in 2 diverse ambientazioni: la giungla del Sud America e le isole del Golfo Persico
- Amplia il tuo arsenale con nuove armi e veicoli
- Domina 30 nuove mappe multiplayer su Novaworld o via LAN
- Diventa creativo e realizza le tue mappe multiplayer con i nuovi mod tools
- Per la prima volta potrai giocare come membro della British Special Force (SAS) in speciali missioni dedicate

**Per giocare è richiesta la versione originale del gioco Delta Force Black Hawk Down.*

NOVALOGIC®
www.novalogic.com

ritual® ENTERTAINMENT

DOLBY DIGITAL

NovaWorld®™

© 2003 NovaLogic Inc. NovaLogic, the NovaLogic logo, NovalWorld, Delta Force, Black Hawk Down and the Delta Force logo are registered trademarks of NovaLogic Inc. Team Sabre and the NovalWorld logo are trademarks of NovaLogic, Inc. in the United States and/or other countries. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners.

distribuito in esIcusiva
da Ubisoft:
www.ubisoft.it

UBISOFT™

ALex Rossetto law@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi un luogo in cui confrontarti con altri appassionati di strategia? Visita il forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
WarGaming.Net

PUBLISHER
GMX Media

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 42,20

SITO
www.massiveassault.com

MASSIVE ASSAULT

Quello dei giochi strategici ormai è un genere incredibilmente inflazionato e il riflesso di questa situazione è facilmente visibile dalla reazione di ognuno di noi (sia tra i redattori sia tra i lettori) davanti alla confezione di un simile titolo: "Un altro? Ma non è possibile"...

Diciamo la verità, a ognuno è capitato di appassionarsi a uno strategico: occhi a palla, salivazione azzerata e sudorazione sparata a mille (o viceversa), disordine mentale, confusione temporale e sonno assillato da piccole figure armate che corrono a destra e a manca cercando di conquistare il mondo. Una volta finito il gioco di cui ci si è innamorati però, la febbre passa e, a meno di ricadute (solitamente per un'altra puntata o un'espansione dello stesso titolo), si evitano accuratamente i cloni, o perlomeno si affrontano con piglio svogliato e insofferente.

Questo capita a tutti, tranne agli irriducibili del genere, chiaramente. E questi si dividono in due fazioni ben distinte: la prima esalta gli RTS, mentre la seconda è infaticabile e indefessa sostenitrice degli strategici a turni. Massive Assault appartiene a questo sottogenere, peraltro capostipite degli strategici, e lo fa senza nascondersi dietro nulla: quello che si becca è il gioco e basta, senza orpelli o fronzoli di alcun tipo.

C'è un filmato introduttivo iniziale, intendiamoci, ma è abbastanza ininfluente ai fini del gioco e alla lunga (dopo una ventina di secondi) stanca. Il resto è strategia pura, disponibile sia in single sia in multiplayer.

La storia che sta dietro al titolo è piuttosto semplice (e per niente innovativa) e vede due eserciti intenti a darsi battaglia per il potere. Da una parte ci sono i "buoni", rappresentati con il colore verde, mentre dall'altra troviamo i "cattivi" ribelli di turno, caratterizzati da un acceso colore rosso.

Le armi a disposizione delle due fazioni in lotta sono diverse solo per il nome e per il principio di funzionamento, ma sono assolutamente analoghe per quanto riguarda potenza, gittata, capacità (o meno) di spostamento e via discorrendo.

In single player, si può affrontare il gioco (dopo, volendo, aver affrontato il Tutorial) in modalità Scenario, World War o Campaign. Nella prima ci

▼ **I briefing sono corti, chiarissimi (difficile interpretare male le freccione rosse o verdi) e terribilmente noiosi.**

MASSIVE ASSAULT APPARTIENE AL GENERE DEGLI STRATEGICI A TURNI

▲ **Negli strategici a turni, come negli scacchi, è bene non dimenticare la grande importanza dei "pedoni", meglio conosciuti come fanti.**

▲ **Capita spesso e volentieri di trovarsi di fronte a un avversario numericamente preponderante: in questo frangente per esempio abbiamo un solo "stato", contro i tre del computer.**

vengono messe a disposizione una serie di situazioni strategiche affrontabili in qualsiasi ordine, che variano in maniera sostanziale l'una dall'altra e sono classificate secondo la difficoltà e la durata (presunta) della partita, ciascuna su tre possibili livelli (Easy, Medium e Hard per la difficoltà e Quick, Medium e Long per la durata). In World War combatteremo per la conquista di 5 mondi dalle diverse caratteristiche morfologiche che necessitano, di conseguenza, di strategie piuttosto dissimili tra loro. Nell'ultima, infine, verremo posti di fronte agli stessi mondi ma assumeremo il controllo delle forze di uno dei due schieramenti e ci toccherà portare a termine (in maniera consequenziale) una serie di missioni atte a garantircene il controllo militare. Ogni guerra mondiale, ogni scenario e ogni campagna (ma non le missioni all'interno della stessa) sono affrontabili nell'ordine preferito. Oltre alla modalità a un giocatore e a quella multiplayer ne esiste una terza (peraltro curiosa) per due giocatori a turni: dopo aver deciso che fazione impersonare e su che mondo darsi battaglia, i due contendenti si dovranno alternare all'uso di mouse, tastiera e cervello. Passando infine alla modalità multiplayer, pare sia possibile giocare esclusivamente online e non via LAN. Online è possibile partecipare a più partite contemporaneamente, mentre il programma si occupa di tenere conto a quali si stia prendendo parte e da quali avversari si stia aspettando l'inoltro di un "turno" (un po' come potrebbe capitare durante un torneo di scacchi, per intenderci). È altresì possibile visualizzare una lista dei giocatori iscritti alla comunità online del gioco (gratuita per chi lo acqui-

▲ I mezzi anfibi offrono un discreto diversivo rispetto a quelli canonici e danno la possibilità di sperimentare soluzioni strategiche inusuali.

sta) e lanciare una sfida personale a un altro appassionato. Ne rimarrà soltanto uno? Speriamo di no...
Il gioco si svolge in fasi (scoperta, guerriglia, movimento e combattimento, reclutamento) e turni (solo la fase di movimento e combattimento). Non esiste quindi tutta la parte gestionale (raccolta e investimento di risorse), fatta esclusione per la fase di reclutamento: al termine di ogni turno, infatti, ogni territorio di cui si sarà in completo controllo (sgombro di qualsiasi mezzo nemico) genererà una rendita, da utilizzarsi (o da mettere da parte) per acquistare uno o più mezzi nuovi. La conquista di territori nemici porterà un premio in denaro, mentre l'invasione di un territorio neutrale da parte di una delle due fazioni lo porrà automaticamente sotto il controllo dell'altra, che ne amministrerà anche la guerriglia.
Esistono (quasi esclusivamente in modalità World War) degli alleati segreti, che sarà possibile "scoprire" più o meno avanti nella partita.
Massive Assault è chiaramente un titolo di nicchia (non me ne vogliano, anche in questo caso, gli appassionati): gli strategici a turni sono un prodotto per palati fini e risultano molto meno immediati e facili di quanto si possa essere portati a credere, specialmente basandosi su un'occhiata veloce. E questo prodotto non fa eccezione, anzi: spesso le situazioni proposte (in modalità Campaign, perlomeno) rasentano l'impossibile e le qualità analitiche necessarie per superare alcuni dei frangenti più difficili non sono certo alla portata dell'utente medio (o medio-alto). La mancanza dell'impostazione del livello di difficoltà fa sì che il gioco risulti quindi spesso frustrante.
Dal punto di vista grafico il prodotto è realizzato decisamente bene: i mezzi sono abbastanza vari e particolareggiati da risultare affascinanti, così come gli effetti dei movimenti e degli attacchi,

CHE AIUTI DEL... SITO

Il sito (indicato all'inizio, ma in particolare troverete ciò di cui sto parlando a www.massiveassault.com/strategic_screenshots.php) offre dei suggerimenti, per quanto riguarda le strategie adottabili durante il gioco, sotto forma di alcune storie riguardanti, guarda caso, i diversi scenari disponibili.
Certo, se tali storie fossero state incluse nel gioco, come introduzioni ai vari scenari, per esempio, sarebbe stato meglio specialmente dal punto di vista di un utente senza esperienza di strategici a turni, ma tant'è... Leggendo le storie proposte (interamente in inglese, come del resto tutto il gioco) ci si può fare un'idea piuttosto precisa della strategia da adottare nello scenario corrispondente. Inoltre nuove storie vengono presentate col passare del tempo (sono quasi tutte sbloccate, però) e, presumibilmente, altre ne verranno aggiunte (riguardanti le nuove mappe che è possibile scaricare, sempre dallo stesso sito). Alla fine pare proprio che la modalità multiplayer, e di conseguenza l'avversario umano, sia quella che i signori di WarGaming.Net hanno intenzione di spingere.
Per ogni storia è inoltre possibile passare a discuterne (ancora in inglese, ricordate) nel forum dedicato...

LA MANCANZA DI UN LIVELLO DI DIFFICOLTÀ REGOLABILE PUÒ RENDERE IL GIOCO VERAMENTE FRUSTRANTE E POCO AVVINCENTE

▲ I passi montani sono facili da difendere: un paio di unità a fare da scudo a un lanciamissili e starete meglio di Leonida alle Termopili. Il vostro scopo è comunque quello di fare una fine migliore della sua.

▲ I bombardieri hanno un'immensa portata, una scarsa capacità di fuoco e, se riuscite a conquistare la città in cui sono stazionati, vengono distrutti. Fosse facile...

▼ La cura riposta nella grafica si nota, anche se i mezzi sono decisamente troppo pochi.

COMMENTO

Massive Assault è un titolo difficile. Risulta solo mediamente piacevole dal punto di vista grafico (nonostante l'ottimo lavoro eseguito: da vedere è piuttosto bello), poco piacevole da quello sonoro (grazie alla scarsa varietà degli effetti e a un parlato dal terribile accento e dalla scarsa espressività), estremamente complicato e vario da quello strategico. La considerazione che rimane da fare è se siate quindi degli appassionati del genere e quanto siate (o vi crediate) bravi. Sicuramente non è un titolo con cui avvicinarsi al genere degli strategici a turni: grazie alla complessità e alla difficoltà delle situazioni proposte, potreste rimanere scottati dall'esperienza ben più del necessario. La giocabilità è quindi estremamente diversa da quella di un RTS e il titolo è molto cerebrale (nel senso che è necessario usare molto la testa e pensare bene alle proprie mosse, prima di compierle), mentre la longevità da un lato risente dell'estrema difficoltà, dall'altro (come sempre) ne beneficia, specialmente per tutti coloro che vivono di questo genere di titoli. Del resto la WarGaming.Net, nella dichiarazione di intenti presente sul sito (www.wargaming.net), dice in maniera esplicita di volere pubblicare esclusivamente questo genere di prodotti... Massive Assault rimane quindi in definitiva un prodotto di nicchia penalizzato non in quanto tale, ma per alcuni aspetti della realizzazione tecnica e per la mancanza, durante il gioco, di qualsiasi tipo di sforzo per appassionare ulteriormente il giocatore, come storia, filmati e via dicendo. Certo, per alcuni potrebbe essere anche un bene...

HARDWARE

Processore a 600 MHz, Windows 98/Me/2000/XP, 256 MB di RAM, 650 MB su disco fisso, scheda video da 32 MB compatibile DirectX 8.1, CD-ROM o DVD-ROM 8X, mouse e tastiera, connessione TCP/IP per giocare su Internet.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

62

▲ Poche cose danno una soddisfazione pari a quella di uno sbarco ben riuscito. E un paio non si possono nemmeno citare su carta. Non su questa rivista, perlomeno.

ma soffrono di una scarsa varietà che diventa evidente solamente a lungo andare e confrontando i propri mezzi con quelli del nemico. La scelta, fatta probabilmente per dare le stesse possibilità ai due schieramenti, porta il titolo a non offrire molte unità diverse o speciali. Il sonoro fa il proprio dovere, per quanto riguarda gli effetti delle armi e dei veicoli, mentre risulta (come in quasi tutti i titoli del genere strategico, generalmente) indifferente la musica e quasi fastidioso il parlato, realizzato in maniera abbastanza approssimativa (senza nulla togliere alla signorina che si è prestata a dare la voce al gioco): si nota una registrazione realizzata artigianalmente assieme a un accento piuttosto spiccato e a un'espressività da principianti (come se ci mettessimo - pur con tutta la passione di questo mondo - noi stessi, a fare il parlato di un videogioco).

Giocabilità e longevità sono (come dico sempre) un discorso a parte: la prima è quella caratteristica di questo tipo di titoli, ovvero molto meno dinamica e semplicistica di quanto uno si possa aspettare. Dal punto di vista di uno strategico a turni, quindi, direi che è riuscita piuttosto bene anche se molte delle situazioni proposte rasentano il limite dell'impossibile, come abbiamo già avuto modo di dire. La longevità soffre e gode (assieme, sarà masochista) di questo aspetto della giocabilità, per cui a fronte di una resa strategica piuttosto buona e a una grande varietà di situazioni, troviamo la mancanza di un livello di difficoltà regolabile (che avrebbe reso appetibile il prodotto anche ai principianti) e di una qualsivoglia caratterizzazione della storia o delle campagne, tutte cose che possono rendere il prodotto frustrante e poco avvincente, così come la disponibilità immediata dell'intero parco mezzi.

MOLTE DELLE SITUAZIONI PROPOSTE IN MASSIVE ASSAULT RASENTANO IL LIMITE DELL'IMPOSSIBILE

IMPORTANTE: INTERNET, PATCH E UN VOTO PIÙ ALTO

Pare che, mentre mi trovavo a giocare questo titolo, i signori di WarGaming.Net abbiano sentito la marea di improperi e interiezioni uscite dalla mia candida boccuccia.
Il risultato è rappresentato da una patch, pesante meno di due MB, disponibile sul sito ufficiale del gioco (all'indirizzo diretto www.massiveassault.com/patch.php) che, nell'ordine, ha i seguenti effetti:
- miglioramento dell'engine 3D (specialmente per quanto riguarda le schede nVidia GeForce 3 e 4)
- implementazione - TAH DAH - di 3 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ (con l'ammissione pubblica che il livello unico del gioco originale corrisponde a Hard)
- miglioramento generale del lavoro dell'intelligenza artificiale.
Non faccio fatica a dirvi che, dopo aver provato il gioco "aggiustato", molte delle considerazioni sulla difficoltà del titolo, con la conseguente eventuale frustrazione, sono state ridimensionate.
All'indirizzo www.massiveassault.com/maps_and_scenarios.php è invece possibile scaricare un nuovo mondo (Emerald, 15 MB) e 12 scenari (3 MB); questi ultimi sono stati ricalibrati dal punto di vista della difficoltà e si suddividono in facili (3) e medi (9).

Alla luce di quanto è possibile scaricare potete tranquillamente modificare il voto aggiungendo una decina di punti (o una quindicina) al voto finale, ed eventualmente uno anche alla voce longevità, ma SOLO se siete in grado di scaricare la patch (ed eventualmente mondo e scenari aggiuntivi)(patch che, tra le altre cose, trovate anche sui Silver Disc e sul Silver DVD... ndToSo).

▲ Gli scenari e i mondi disponibili offrono una discreta varietà di condizioni meteorologiche, che non hanno però alcuna influenza sul comportamento dei mezzi.

▲ Il PC è spietato, specialmente se non installate la patch (leggete il box apposito) - per questo è possibile accelerare l'animazione delle sue malefatte, oppure addirittura saltarla.

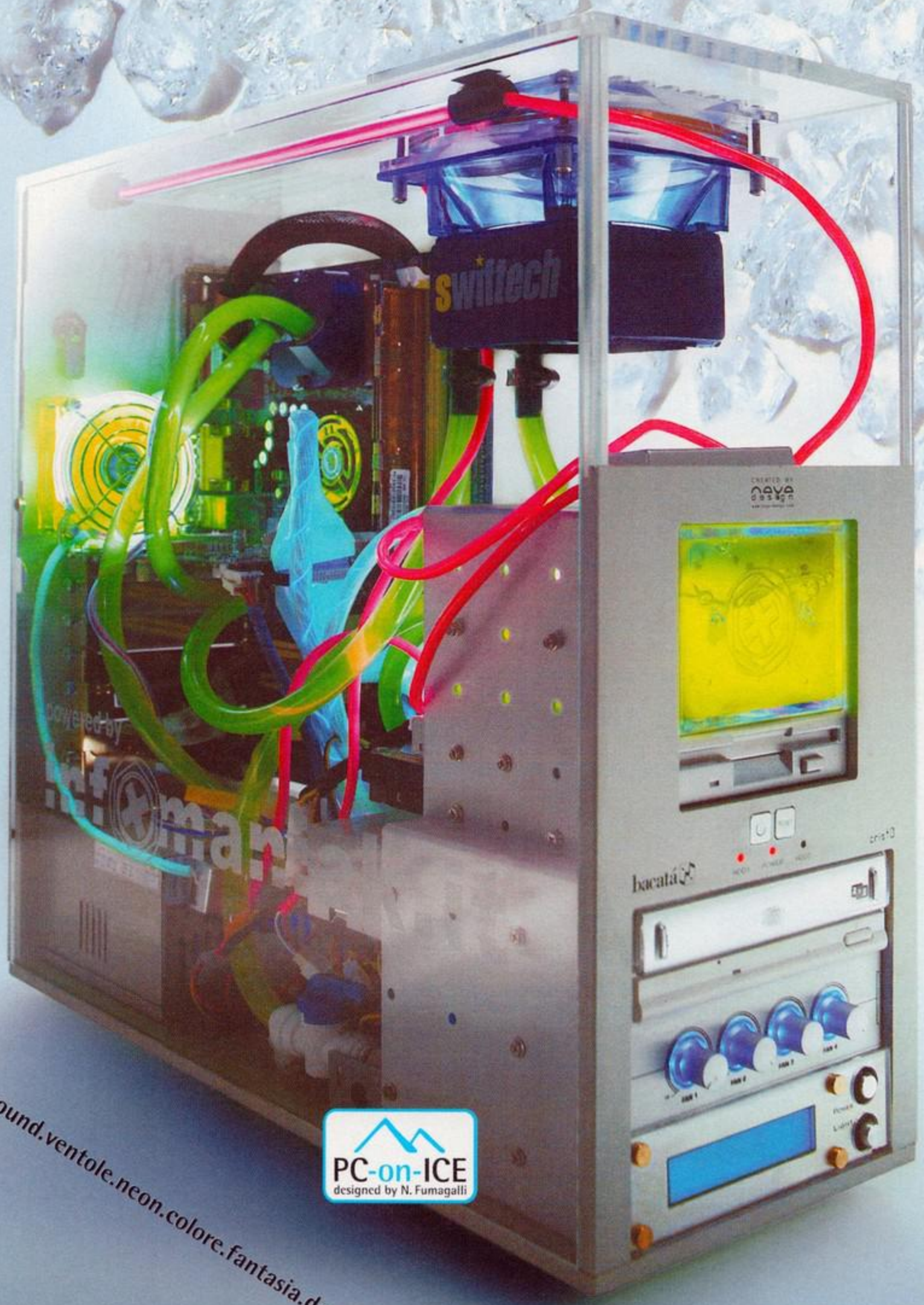
infomaniak.it

→ SILENZIO!

IL FREDDO DA' SPETTACOLO

www.monlys.com

dissipazione.silenzio.sicurezza.ricerca.innovazione.



cavi round.ventole.neon.colore.fantasia.design.

potenza.performance.accelerazione.tecnologia.

www.infomaniak.it – vendita al pubblico e ai rivenditori
Ordina dal nostro catalogo on-line. Oltre 6.000 prodotti illustrati e completi di schede tecniche,
disponibili in 24 ore in tutta Italia con corriere espresso o da ritirare presso lo showroom di Milano.

www.chl.it
Acquista Infomaniak.it anche su CHL

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ci sono i video promozionali di Korea Forgotten Conflict: scaricali dall'area Download!

SVILUPPATORE
Plastic Reality

PUBLISHER
Cenega

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Manuale

PREZZO
€ 45,00

SITO
www.koreaforgottenconflict.com

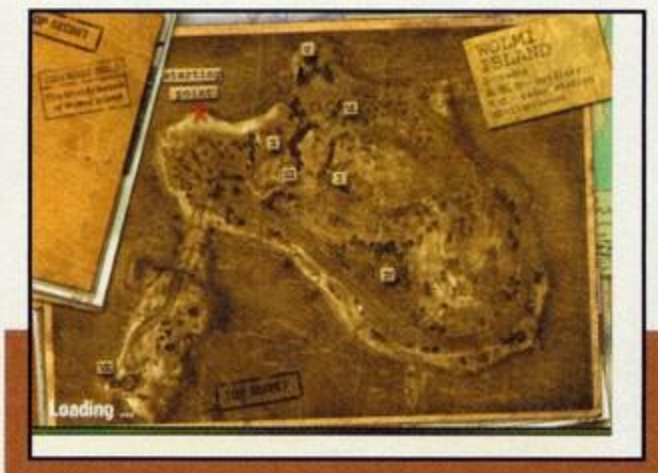
KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

Seconda Guerra Mondiale? Vietnam? Campagne medievali? Guerre stellari? Ma no, sono tutte ambientazioni fin troppo sfruttate. Facciamo qualcosa di diverso una volta tanto: con questo gioco, potremo partecipare alla campagna di Corea!

È un dato di fatto: più o meno tutte le grandi guerre/battaglie presenti, passate e future hanno un qualche gioco che le riprende in maniera variabilmente realistica. La guerra di Corea, però, è un ambito relativamente poco sfruttato dall'assalto videoludico e forse è stato proprio questo a convincere la Cenega a fare sviluppare un titolo che la prendesse in esame.
Korea – Forgotten Conflict, sviluppato dalla Plastic Reality, è uno strategico che fa proprio questo: cala il giocatore nel bel mezzo del conflitto, mettendolo, ovviamente, dalla parte degli americani. La struttura generale del gioco non è quella di un RTS, anche se il sistema di controllo è abbastanza simile: raramente vi troverete a guidare grossi gruppi di soldati; sarà decisamente più facile che vi si richieda di controllare squadre composte da pochi uomini, spesso specializzati. Più che un gioco di battaglie, è un gioco di missioni di commando: buona parte del vostro tempo sarà spesa cercando di evitare le sentinelle nemiche e uccidendo gli uomini dello schieramento opposto senza farvi notare.
In Korea – Forgotten Conflict è fondamentale la segretezza, visto che vi troverete ad agire oltre le linee nemiche, contro un avversario sempre numericamente soverchiante. La difficoltà nel gioco, almeno in teoria, sta tipicamente nel capire come arrivare in un certo posto senza morire (se anche uno solo dei vostri soldati viene ucciso, la missione è perduta), il che implica sempre l'uccisione silenziosa dei nemici. Questa pratica comporta anche l'occultamento dei cadaveri: i soldati avversari, infatti, saranno in grado di vedere i corpi dei propri commilitoni e di dare l'allarme di conseguenza.
In pratica, la difficoltà del gioco deriva più che altro dal sistema di controllo. Esistono fondamentalmente due modi di guidare il soldato selezionato (sì, potete muoverne solo uno per

▼ **Avvicinamento furtivo: colpendo di soppiatto il cannoniere della mitragliatrice, potrete impossessarvi di questa micidiale arma.**

KOREA – FORGOTTEN CONFLICT VI PERMETTERÀ DI RIVIVERE IL CONFLITTO DI COREA, OVVIAMENTE DALLA PARTE DEGLI AMERICANI



▲ **Prima di ogni missione vi sarà mostrata una mappa del luogo dell'operazione. Ma è decisamente più utile il briefing che viene subito dopo.**

▲ **Capiterà che dobbiate piazzare degli esplosivi in alcune posizioni strategiche: qui, per esempio, dovrete far saltare una mitragliatrice..**

26 GIUGNO 1950

Riporta questa data il documento delle Nazioni Unite in cui si tratta di una "Aggressione partita senza avvertimento e senza provocazione, allo scopo di eseguire un piano accuratamente preparato". L'aggressione in questione fu quella della Corea del Nord, governata dal regime comunista di Il Sung, ai danni della Corea del Sud, del governo nazionalista di Sygman Rhee. In un tempo in cui Stati Uniti e Russia erano ancora in aperta competizione, un evento del genere non poteva lasciare indifferenti gli americani (che avevano da poco perso buona parte della loro influenza politica in Cina), che, ottenuta l'approvazione delle Nazioni Unite, scesero in campo. Alla radice dell'intervento statunitense, però, c'era anche la volontà della presidenza Truman di scrollarsi di dosso le accuse di scarsa attenzione al riarmo della Corea del Nord mosse dai repubblicani. Nonostante la prima, fulminante avanzata, avesse consentito ai nordcoreani di conquistare quasi interamente il Sud, il generale McArthur progettò una tattica che permise agli americani una controffensiva altrettanto tempestiva, che li portò quasi fino al confine cinese. L'entrata in gioco di alcuni "volontari" cinesi, evidentemente pronti ad aiutare i nordcoreani, inflisse pesanti perdite all'esercito statunitense, riportando la situazione a un relativo equilibrio. McArthur, che avrebbe voluto continuare la guerra anche a costo di allargare il conflitto, entrò in dissidio con il presidente Truman, al quale interessava più usare la situazione militare per ottenere vittorie politiche. La guerra divenne ben presto lenta e logorante. Fu solo nel 1953, sotto il comando di Eisenhower, che tutto terminò. La situazione geografica coreana, comunque, non era cambiata.

volta): quello diretto (che è il classico seleziona l'omino-indicagli la direzione o il bersaglio-stai a vedere) e quello indiretto (che permette di "fermare il tempo" e impartire a ciascuno dei vostri un ordine separato e indipendente, che verrà poi eseguito nel momento in cui avrete rimesso in moto il tempo).
Sebbene sia evidente che il sistema indiretto possa risultare comodo quando si richiede che ciascuno dei vostri pupilli compia un'azione diversa, va detto che è spesso l'unico possibile, anche se state controllando un solo soldato. Il sistema diretto, infatti, tende inspiegabilmente a non funzionare, nel senso che il vostro sprite non risponde ai comandi.
E fossero tutti qui i problemi.... Il sistema di controllo diretto, infatti, prevede solo le azioni più elementari (movimento e attacco, almeno quando funziona); per qualsiasi altro compito, dovrete eseguire dei comandi appositi, neanche particolarmente comodi. Per esempio, se vorrete raccogliere un cadavere per spostarlo, dovrete premere CTRL e contemporaneamente il tasto destro del mouse. Non è possibile ruotare la telecamera usando il solo mouse, tra l'altro. Il che è parecchio scomodo, perché dovete necessariamente guardare i posti da tutte le angolazioni per rendervi conto dell'eventuale presenza di guardie. Dal punto di vista tecnico, la situazione è un po' migliore, ma neanche tanto: per esempio, abbiamo una certa scattosità nello scrolling dello schermo (faccio presente che ho provato il gioco su di un sistema che rientrava ampiamente nei parametri della configurazione consigliata). Inoltre, i modelli poligonali utilizzati per costruire gli elementi del fondale sono piuttosto grezzi e questo si nota soprattutto nelle variazioni del terreno (dislivelli, dossi, scarpate), più che negli edifici (su cui un aspetto squadrato non stona più di tanto).
Che dire, dunque? Un titolo dal concept interessante, ma appesantito da troppi problemi che si sarebbero potuti (e dovuti) evitare. Se quello di Corea è un conflitto dimenticato, non credo che ci ricorderemo per molto di questo gioco.

IN KOREA – FORGOTTEN CONFLICT È FONDAMENTALE LA SEGRETEZZA, VISTO CHE VI TROVERETE AD AGIRE OLTRE LE LINEE NEMICHE

▲ Tutto il gioco è infarcito di filmati d'epoca, che spiegano la storia del conflitto coreano e danno un contesto alle vostre imprese belliche.

▲ La velocità è fondamentale: appena avrete eliminato la sentinella, correte immediatamente verso il soldato che vi dà le spalle e infliggetegli il colpo di grazia.

COMMENTO

Era un po' che non mi capitava di dare un'insufficienza su queste pagine e avrei voluto che il trend continuasse. Stavolta, però, non posso proprio evitare di assegnare un voto basso a questo gioco. Korea – Forgotten Conflict è quello che si dice un'occasione sprecata.
L'ambientazione è relativamente poco sfruttata e l'idea di incentrare il gioco più sulle operazioni di commando che sulle battaglie su larga scala è fondamentalmente buona. Purtroppo, si deve confrontare con una realizzazione non all'altezza. E non mi riferisco tanto all'aspetto tecnico, che comunque si avvale di modelli poligonali spesso troppo grezzi (ma le animazioni degli sprite sono buone), quanto piuttosto alla realizzazione di uno scomodo sistema di controllo. Che, gravato anche dai bug che costellano il gioco, infligge un duro colpo alla giocabilità. Qualche esempio? A volte non viene data risposta ai comandi, altre volte i soldati si rifiutano di andare dove voi indicate senza apparente motivo. È necessario impartire dei comandi diversi per ogni singola azione: dimenticatevi l'intuitivo punta/clicca di un classico RTS, qui dovrete fare ogni cosa da voi. Korea – Forgotten Conflict è un titolo troppo pieno di problemi per diventare non dico una pietra miliare del genere, ma anche solo un gioco che sarà ricordato oltre questa recensione.

HARDWARE

I requisiti minimi prevedono un Pentium a 733 MHz supportato da una scheda video da 32 MB e da 256 MB di RAM. Sono però raccomandati un processore da 1,5 GHz con 64 MB su scheda video e 512 MB di RAM. Al solito, i sistemi operativi richiesti sono Windows 98 (quindi suppongo che funzioni anche sotto ME), 2000 o XP; quest'ultimo è consigliato.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

51

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vai su TGM Online: troverai gli sfondi di Crazy Taxi 3 con cui decorare il tuo desktop!

SVILUPPATORE
Sega (Hitmaker)

PUBLISHER
Empire

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Split Screen

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO
€ 42,40

SITO
sega.jp/pc/craztax3

CRAZY TAXI 3

La follia del taxi pazzo della Sega sta per abbattersi ancora sui nostri PC. In questa sua nuova avventura, l'auto gialla più famosa dei videogiochi è più grossa, più veloce e ha più città; basterà tutto questo a farci gridare al capolavoro? Naaaah...

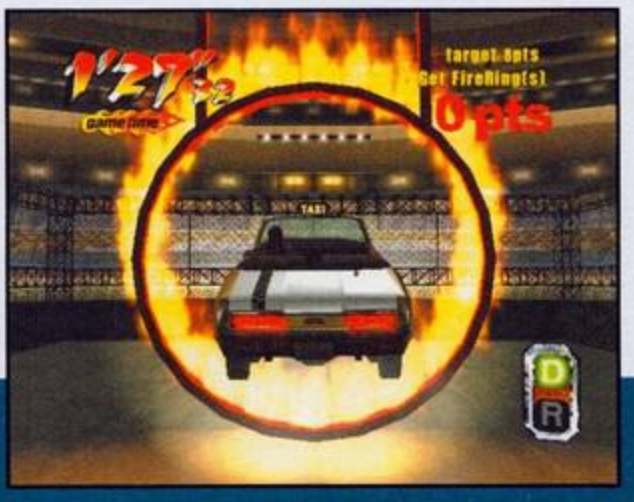
Quello di Crazy Taxi è un nome che difficilmente viene associato all'ambiente dei PC. Rievoca più facilmente le console e soprattutto le sale giochi, ambito nel quale questa prolifica serie della Sega è nata, quando ancora la casa di Sonic non era decaduta al punto di diventare solamente una software house. I primi due episodi della serie di Crazy Taxi furono tra i titoli su cui la Sega contò per il rilancio del Dreamcast, e il fatto che questo non abbia avuto la miglior sorte possibile non deve essere indicativo di una bassa qualità.

Il concept di base di Crazy Taxi, che si è ritrovato fedelmente riproposto nei suoi successori, è sempre quello: voi siete un tassista e dovete portare dei clienti a destinazione. CT3 si svolge in tre grandi città, nelle quali potrete muovervi liberamente. All'inizio della partita vedrete partire un conto alla rovescia che tiene conto, in secondi, del tempo che vi resta: nel momento in cui si esaurisce, raggiungerete il game over. Come fare per ritardare il più possibile questo fatale accadimento? Semplice: basta lavorare. Girando per la città, vedrete infatti delle persone circondate da un cerchio che può essere di vario colore (verde, blu, giallo e rosso): costoro sono dei potenziali clienti. Fermando il taxi all'interno de cerchio, vedrete l'individuo che lo proietta salire sulla vostra auto e comparirà una freccia nella parte alta dello schermo. Non dovrete fare altro che seguirla. Tale freccia indica infatti la destinazione del cliente, che, una volta raggiunta, si presenterà come un'area circondata da un'aura verde, nella quale dovrete fermarvi. Accogliere un cliente sul taxi ha essenzialmente due effetti: il primo, che potrete vedere subito

▼ **In questo Crazy Taxi 3 la quantità dei personaggi disponibili è aumentata, insieme al loro grado di tamarraggine.**

IL CONCEPT DI BASE DI CRAZY TAXI È SEMPRE QUELLO: VOI SIETE UN TASSISTA E DOVETE PORTARE DEI CLIENTI A DESTINAZIONE

▲ **In questo sottogioco dovrete saltare addosso agli UFO che compaiono sul percorso e distruggerli tutti entro un tempo limite.**



▲ **Un sottogioco: qui il vostro compito sarà passare attraverso il cerchio di fiamme per un certo numero di volte entro il tempo concessovi.**

non appena l'individuo salirà in auto, è un bonus al tempo. In ragione della difficoltà dell'incarico (che dipende dalla lontananza della destinazione e dalle località per cui dovrete passare), infatti, saranno aggiunti ulteriori secondi al timer di cui vi parlavo sopra. Il secondo effetto, che avrà luogo non appena il cliente toccherà terra nella destinazione prefissa, si risolverà in un compenso in denaro. Denaro che, in Crazy Taxi 3, rappresenta praticamente il punteggio, indispensabile per valutare la vostra performance generale al termine della partita. Prima o poi, infatti, il tempo finirà e allora vi sarà assegnata una "patente": il vostro livello di autista sarà determinato in ragione della cifra guadagnata.

A ben vedere, esisterebbero anche un paio di sistemi alternativi per guadagnare soldi. Uno di essi che richiede che sfioriate le altre auto senza toccarle, senza esserne rallentati nella vostra corsa. Un rischio, se considerate che il tempo è un fattore di gioco fondamentale, ma che può valere la pena di correre. In alternativa, potrete provare a compiere un balzo utilizzando una delle rampe e dei trampolini che si trovano sparsi per le città, così, quasi per caso. Un salto spettacolare può fruttarvi delle belle cifre.

I soldi però non sono l'unico motivo per cui vale la pena di saltare: il taxi può infatti compiere dei balzi da fermo veri e propri, grazie a una sorta di razzo montato nella parte posteriore. Tali salti, che non hanno finalità economiche, servono essenzialmente per evitare ostacoli. State andando contromano e un'auto sta per venirvi addosso? Saltatela, è così facile.... Se però doveste collidere con essa, non vi preoccupate: il taxi è blindato oltre ogni limite immaginabile e non c'è niente in grado di distruggerlo. Perdereste tempo, però, questo sì, ed è un ottimo motivo per evitare incidenti.

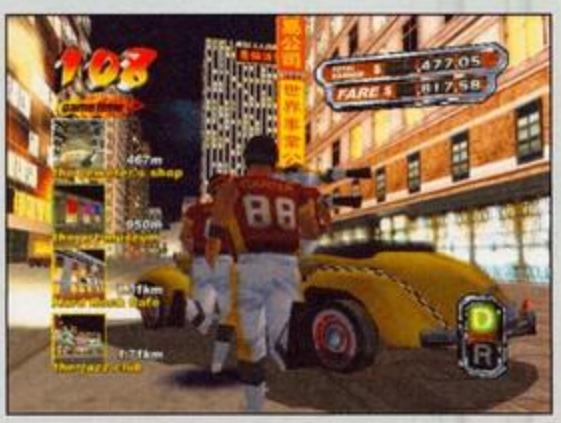
La clientela che incontrerete sarà composta di una quantità di persone o magari anche di più persone in una volta sola. Esistono infatti le comitive di clienti, ovvero un gruppo di individui che salgono sul vostro taxi tutti insieme, un evento che ha dei pro e dei contro. I pro stanno nel bonus al tempo, che aumenta di parecchio, e nei soldi che guadagnate. Ogni tizio, infatti, ha una sua destinazione e vi pagherà per il suo raggiungimento. I contro sono invece individuabili nell'incarico in sé: dovrete soddisfare quattro-cinque clienti in una volta sola, il che potrebbe costarvi più tempo di quanto ne guadagnereste. Conclusioni? Decidere di accettare delle comitive è un rischio che dovrete decidere se assumervi a seconda della vostra situazione. In casi disperati, potreste non essere in grado di fare altrimenti.

Tre città per giocare potrebbero sembrarvi poche, e in effetti lo sono. Non si impiega molto a esplorarle tutte, anche se sono effettivamente ampie. Per aumentare un po' la longevità del gioco, in CT3 sono stati inseriti dei sottogiochi, sistemati secondo uno schema ad albero (lo sapete che questa definizione mi piace, vero?). In altre parole, se riuscite a vincere in quelli iniziali potrete sbloccare i successivi, più difficili. I sottogiochi sono brevi prove di abilità di guida, che vi richiedono di effettuare dei salti con l'auto, di compiere delle acrobazie e/o di portare un cliente a destinazione su di un tracciato inusuale e/o contro condizioni avverse (auto che vi vengono addosso, per esempio). Oppure, vi si potrebbe

▲ **Il taxi può muoversi senza troppi problemi anche sott'acqua, benché tenda a rallentare considerevolmente. È una buona occasione per guardare i pesciolini.**

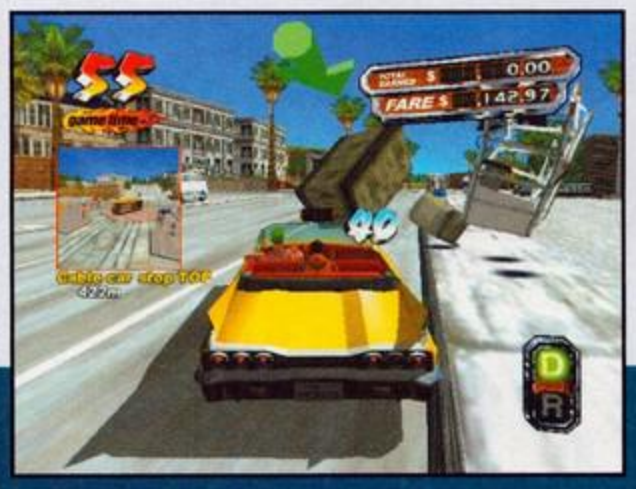
SCONTO COMITIVE

Gironzolando per i centri urbani, potrà capitarvi di incontrare delle comitive di persone che chiederanno di essere raccolte dal taxi. Si tratta di individui correlati fra di loro in qualche modo (magari sono una squadra di football o un gruppo di turisti) e che hanno destinazioni e finalità blandamente comuni. Queste comitive sono general-



mente composte da tre o quattro persone e ciascuna di esse deve essere scarrozzata in un determinato posto (che vi sarà indicato nel solito modo). Accettare questo tipo di cliente ha i suoi vantaggi e i suoi svantaggi. Essendo una comitiva, potrete guadagnare con una sola missione più soldi di quanti invece ne prendereste trasportando un singolo cliente; d'altra parte, dovrete portare ognuno dei suoi componenti in un luogo diverso, il che è svantaggioso in termini di tempo impiegato. Questo è vero soprattutto alla luce del fatto che il bonus in secondi che ricevete una volta fatto accomodare il gruppo in macchina non è commisurato alla quantità delle persone e quindi il rischio di finire il tempo troppo presto è decisamente alto. D'altra parte, le comitive sono molte e raccoglierne una vi potrebbe fare risparmiare il tempo che impieghereste a cercare un cliente singolo. I gruppi sono quindi un'opzione da considerare attentamente e da tenere in debito peso se non avete clienti più semplici a portata di mano. Ah, il titolo del box è una banfa: non si fanno sconti, punto e basta. E vi lamentate?

IL TAXI PUÒ COMPIERE DEI BALZI DA FERMO VERI E PROPRI, GRAZIE A UNA SORTA DI RAZZO MONTATO NELLA PARTE POSTERIORE



▲ **Potete tranquillamente travolgere qualsiasi elemento dello scenario: il vostro taxi non ne sarà danneggiato. Atti di puro e semplice vandalismo, in pratica.**

▲ **Se finirete contro una macchina, vedrete i vostri passeggeri alzarsi e protestare animatamente contro il conducente avverso. Anche se siete voi ad avere torto.**

▼ **Il salto è un buon sistema per evitare di tamponare delle auto; deve però essere calibrato con un buon tempismo per evitare impatti improvvisi.**

COMMENTO

Crazy Taxi è sempre stata una saga concepita per le sale giochi e questo lo si vede chiaramente. Non è un difetto in sé, è un difetto per quello che comporta, cioè una longevità piuttosto scarsa. Le città disponibili sono infatti solo tre e i sottogiochi, per quanto possano sembrare vari inizialmente, alla fine si risolvono sempre intorno a quei tre-quattro canovacci che si riciclano in continuazione. Ma potrei anche dire che i difetti di Crazy Taxi 3 cominciano e finiscono qui, perché di altri problemi non ce ne sono. In funzione del proprio scopo, cioè giocabilità sfrenata e finalizzata al divertimento immediato, il videogame è praticamente impeccabile. CT3 è uno di quei titoli che si cominciano la mattina e si finiscono la sera ma difficilmente lo si prende in mano ancora. È una conversione da arcade, pensata più che altro per chi lo ha visto in sala giochi. La qualità tecnica è nella media: le città, seppure poche, presentano un alto livello di dettaglio e delle auto ben realizzate, senza contare il gran numero di veicoli e pedoni che affollano le vie. Permane però il problema già riscontrato nell'episodio precedente, quel fastidioso pop up che toglie qualche punto alla valutazione globale della grafica. Come giudizio conclusivo, direi che Crazy Taxi 3 è un buon arcade, indicato soprattutto a chi non gioco spesso, e quindi impiegherà molto più tempo a vedere tutto quello che questo titolo ha da offrire.

HARDWARE

I requisiti hardware non sono particolarmente esosi: il processore necessario deve essere da almeno 1 GHz e deve essere supportato dai soliti (ormai....) 256 MB di RAM e 32 MB su scheda video. I sistemi operativi sotto cui il gioco gira sono tutti i Windows dal 98 (compreso) in poi (ME, 2000 e XP). Niente di che.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

66

anche chiedere di colpire dei bersagli tamponandoli. Di Crazy Taxi 3 si potrebbero dire le stesse cose già dette per i suoi predecessori. Molto immediato, molto divertente, molto ben pensato.... ma tragicamente corto e poco longevo, anche contando i sottogiochi. Il che è un peccato, perché aggiungere delle altre città non avrebbe richiesto un grande sforzo, magari diminuendo le dimensioni di ogni singolo centro urbano in favore di una maggiore ampiezza totale (anche perché girarsi sempre gli stessi posti è alla lunga stancante). La grafica fa generalmente il suo dovere: il livello di dettaglio è buono e la realizzazione delle auto non lascia a desiderare; quello che invece dà qualche dubbio è l'aggiornamento dello schermo, che mostra il fianco ad alcuni brutti pop up. Un problema che c'era già nella conversione del primo Crazy Taxi, e che è deprimente vedere riproposto. CT3 resta comunque un buon gioco d'azione, penalizzato dalla scarsa longevità ma che sa divertire finché dura. Indicato a chi ha amato il coin-op e a chi cerca un titolo di guida senza grosse pretese e in grado di divertire subito, senza pretendere grossi sforzi di apprendimento.

▲ Un ciclone vi spinge contro mucchi di auto e voi dovete raggiungere il traguardo entro il tempo prestabilito. Dovrete schivare le carcasse e farvi strada tra di esse.

▲ Passare vicino alle altre auto può essere rischioso per il tempo che fa perdere; d'altra parte, è anche un modo rapido per guadagnare un po' di soldi in più.

▲ Una gara di salto in lungo! In questo sottogioco, dovrete fare tutto il possibile per superare una certa distanza in volo. Sfruttate la rampa e l'accelerazione.

LA SAGA DEL TAXI PAZZO

CRAZY TAXI

Il primo episodio della serie del taxi! Come del resto i suoi successori, questo titolo nacque essenzialmente per l'ambito delle sale giochi, dove riscosse un notevole successo. La Sega, da sempre maestra nei giochi di guida di stampo più spiccatamente arcade (non mi dite che non vi ricordate di Out Run), se ne uscì con un concept che dava al genere quel tocco di innovazione che era necessario: in Crazy Taxi non bisognava arrivare al traguardo, bisognava servire dei clienti esigenti. Le conversioni per PC e per console arrivarono a breve; in particolare, questo fu uno dei titoli sui quali si basò la prima offensiva del Dreamcast, purtroppo finita in maniera sfortunata. Ma la porta era stata aperta e ormai si trattava solo di varcarla.

CRAZY TAXI 2

Se il primo Crazy Taxi era stato un esperimento, quasi una prova per saggiare quale impatto l'idea avrebbe avuto sui giocatori, il secondo episodio fu un prototipo. In effetti, questa nuova versione

non aggiungeva molto a quanto già detto dalla precedente ma, si sa, in sala giochi non ci si fanno troppi scrupoli. Come il suo predecessore, anche Crazy Taxi 2 rinunciava a qualsiasi pretesa di realismo e complessità per porre invece l'enfasi sulla giocabilità più totale e senza compromessi. Un approccio che ebbe nuovamente successo nelle sale giochi, ma che mostrò i suoi limiti nelle conversioni casalinghe, un ambito in cui la longevità e la varietà acquisiscono una ruolo decisamente più importante. Nonostante questo, i fan della serie avevano ormai composto uno zoccolo duro che garantì dei rientri decenti anche in tal caso.

TRE CITTÀ PER GIOCARE POTREBBERO SEMBRARVI POCHE E IN EFFETTI LO SONO. NON SI IMPIEGA MOLTO A ESPLORARLE TUTTE

Novità per tutte le età

GIOCHI PER IL TUO telefonino

TANTI FANTASTICI GIOCHI PER GIOCARE QUANDO E DOVE VUOI!

a soli euro 5,90

Nessun costo di download!

Si scaricano direttamente dal PC al tuo telefonino (ma se vuoi, puoi scaricarli anche via WAP!)

SU CD CARD

Microforum®
il meglio a meno

Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - fax 06 33251475
www.microforum.it - wap.microforum.it

Andrea "MAOraNza" Della Calce **mao@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ti è piaciuto Defender Of The Crown? Vieni a discuterne sul nostro forum, nella sezione Sala Giochi!

SVILUPPATORE
Cinemaware

PUBLISHER
Capcom

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 44,90

SITO
www.cinemaware.com

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

A volte ritornano: dopo mille annunci e rinvii, il nuovo millennio è finalmente pronto ad accogliere la prima produzione Cinemaware, che arriva dopo più di dieci anni di silenzio. I difensori della corona provano a riconquistare i nostri PC con l'aiuto di... Robin Hood in persona!

Per tutti i "matusa" come me (i quasi o ultra trentenni), il logo Cinemaware non può che evocare più che piacevoli ricordi. Come dimenticare quei pomeriggi passati a sognare con Sinbad And The Throne Of Falcon, Rocket Ranger e Defender Of The Crown sul mio fido Commodore 64? Quanto ho sofferto per colpa dei micidiali caricamenti della versione su cassetta? Ricordo con un sorriso il mio compagno di giochi d'infanzia, vicino di casa e quant'altro che, galvanizzato dal regalo di sua zia, lo scatolato originale di Defender Of The Crown, passava ore a sorbirsi caricamenti allucinanti per affrontare sezioni di gioco di qualche secondo: ed era soddisfatto, tutto sommato. Quanto ho goduto quindi, dell'avvento della leggendaria unità floppy disk 1541 sul mio "tavolo da lavoro"? Ah, che tempi, che malinconia. E quanto ero giovane, porca miseria!
Ma il meglio di sé comunque, la Cinemaware l'ha dato sull'unità a 16 bit di mamma Commodore, il caro vecchio Amiga: Rocket Ranger rimane uno dei giochi più geniali di tutti i tempi, mentre capolavori come It Came From The Desert, Wings e la serie TV Sport (prima Football e poi Basketball) sono delle vere e proprie pietre miliari del videoludo.

DEFINIRE LA TIPOLOGIA DI QUESTO GIOCO È ABBASTANZA DIFFICILE VISTO CHE È COMPOSTO DA UNA SERIE DI "MINI EVENTI" COMPLETAMENTE DIFFERENTI TRA LORO

LA CORONA DA DIFENDERE

Defender Of The Crown è ambientato in pieno inizio di millennio, più precisamente a ridosso della fine del 1100, in un'Inghilterra devastata dalle guerre di successione. Re Riccardo è stato fatto abdicare e al suo posto è salito al potere il principe Giovanni.
Ma cosa bisogna fare in questo Defender Of The Crown? Di che genere stiamo parlando?
Alla prima domanda potrei rispondere così: diventare il nuovo Re d'Inghilterra, con l'aiuto dei prodi compari di sempre. Frate Tuck, Little John e Wilfred di Ivanhoe vi aiuteranno a conquistare tutte le contee e a sconfiggere l'usurpatore Giovanni, mediante battaglie con eserciti, raid in puro stile cappa e spada, oppure vincendo tornei alle giostre medievali.
In quanto al genere, definire la tipologia di questo gioco è abbastanza difficile visto che è composto da una serie di "mini eventi" completamente differenti tra loro, ma con un'impostazione decisamente arcade e, a tratti, simile a uno strategico a turni molto edulcorato.
Nella prima parte, vi toccherà conquistare la foresta di Sherwood in una sorta di mini tutorial, mentre nella seconda, invece, dovrete confrontarvi con un'esercitazione su larga scala di quanto fatto precedentemente (con qualche piacevole

▲ Le sezioni arcade con l'arco sono più belle in foto che dal vivo, detto molto onestamente. In più, puntare l'avversario è veramente molto difficile, soprattutto quando si è sotto pressione.

▲ La vecchia mappa bidimensionale, per quanto comunque utilizzabile cliccando sull'icona in basso a destra, è stata sostituita da una più suggestiva, ma meno comprensibile, visuale in 3D.

RITORNO AL PASSATO

Sul finire degli anni '80, il marchio Cinemaware era garanzia di qualità, indipendentemente dal fatto che si trattasse della versione per questo o quel sistema. Risulta incomprensibile come una software house così blasonata e che per prima ha tentato di affiancare il concetto di arte a un videogioco, sia poi sparita nel nulla per gli effetti devastanti della pirateria. Qualche anno fa, timidamente, la Cinemaware propose un restyle di Defender Of The Crown, visto e considerato che l'unica versione esistente per PC si "fregiava" di grafica CGA.
Se siete dei veri nostalgici, non potrete che essere contenti dell'idea geniale venuta agli sviluppatori, ovvero la trasposizione in Flash del gioco originale. Sebbene la versione si sia rivelata pressoché instabile nel mio browser, l'emozione di vedere ricomparire sullo schermo un logo così familiare e, per di più, senza dover ricorrere a emulatori et similia, è stata grande. Se volete provare l'"emulazione", puntate diretti all'indirizzo http://www.cinemaware.com/browser/dotc/final.asp: oltre a questo bell'esercizio di stile di programmazione, potrete anche farvi una buona idea del funzionamento del gioco e capire se è una tipologia che vi interessa. Del resto, noterete ben poche differenze con la versione 2003...

variazione). Il primo impatto è abbastanza confortante: il look molto colorato e realizzato con minuzia mette a proprio agio e cimentarsi con la prima "prova" è decisamente poco traumatico. Il tiro con l'arco è una componente importante ma non fondamentale: in queste sezioni in soggettiva, Robin deve riuscire ad assaltare i soldati nemici e ucciderli trafiggendoli con le sue fide frecce per ottenere danaro.
Un altro modo di racimolare soldi consiste nel conquistare i territori circostanti la foresta di Sherwood e incassare la rendita generata, oppure assaltare le roccaforti o i castelli degli avversari: in questo caso, ci si potrà cimentare in una sezione di combattimento molto semplice, che vi farà esplorare una parte del castello. Al termine, a seconda dei danni subiti e dei nemici eliminati, si otterrà una ricompensa adeguata.
Il danaro serve per rinfoltire la difesa di un territorio dagli assalti nemici, oppure per rimpinguare le fila dell'esercito in movimento, quello grazie al quale potrete conquistare le varie regioni.
A proposito di queste, alcune danno dei bonus particolari, una volta passate sotto il proprio controllo: si guadagneranno abilità specifiche per unità, costi ridotti e via discorrendo.
La fase di simulazione della battaglia è, come già detto, una sorta di strategico a turni. I due eserciti vengono schierati uno di fronte all'altro e sono "collegati" tra loro da alcuni "sentieri": questi rappresentano la zona in cui verrà portato l'attacco e, una volta scelta la posizione cliccando, la pressione del tasto determinerà l'"entità" delle forze in campo. Quando le unità entrano in collisione tra loro, viene distribuito il danno e calcolate automaticamente le perdite. Più difficile da spiegare che da fare, onestamente. Lo spazio è tiranno e devo stringere, quindi mi getto a razzo sulle ultime due "sezioni" di gioco: tornei e assedi. I primi simulano le vecchie giostre in cui i cavalieri si sfidavano a cavallo armati di giavellotti, in una versione "antesignana" della scherma. Nel momento in cui ci si sta per incrociare, basta puntare la cima della propria lancia sull'avversario: i vincitori dei tornei portano a casa fama, soldi e, soprattutto, terre.
Per espugnare una roccaforte nemica invece, bisogna assediarla con le catapulte, decimando il più possibile le unità avversarie prima dello scontro frontale: basta tirare indietro, caricare e sparare sul muro, ripetendo e modificando la mira laddove necessario. Insomma, non il massimo dell'interattività... Ma il mio spazio è finito...

▼ **La sezione dedicata alla giostra medievale è sicuramente spettacolare, ma decisamente "casuale" per quanto riguarda il risultato finale. Potevano studiarla un po' meglio, in altre parole...**

▲ **La fase di assedio è tanto semplice quanto insidiosa: lo scopo è quello di abbattere più unità possibili. Una volta che si sarà aperta una breccia, i rimanenti eserciti si scontreranno sul campo di battaglia.**

LA STRUTTURA DI GIOCO, IMMUTATA DA PIÙ DI QUINDICI ANNI, NON PUÒ CHE RISULTARE DATATA

▲ **Durante i raid nelle roccaforti o nei castelli, si potranno visitare diverse locazioni; una delle più suggestive è sicuramente quella dei sotterranei.**

COMMENTO

Devo ammettere di essermi commosso a più riprese giocando a questo Defender Of The Crown, smosso dalla malinconia dei bei giorni spensierati: mi sembrava proprio il bel gioco di un tempo. E questo, fondamentalmente, non è un bene.
D'accordo che stiamo parlando di un remake, d'accordo che è il primo titolo dopo la "rifondazione", d'accordo anche che il mercato è cambiato. Ecco, forse il punto della questione è proprio questo: se da un lato la voglia di "revival" colpisce ed è persino gradita agli "anzianotti", dall'altro lascia indifferenti le nuove "leve" che tutto avranno voglia di fare, piuttosto che cimentarsi in una specie di grande "multievento" come alla fin fine risulta essere questo Defender Of The Crown. La struttura di gioco, immutata da più di quindici anni, è datata, e il look che prova a fare il serioso non può nascondere una magagnetta mica male come la banalità intrinseca del titolo. Insomma, nessuno si aspettava un capolavoro, ma certo è che qualche variazione maggiore nella struttura di gioco, oltre al fatto che si impersona Robin Hood senza possibilità di scelta, non avrebbe fatto male.
Appuntamento al prossimo remake quindi, magari di Rocket Ranger e con qualche idea in più...

HARDWARE

Defender Of The Crown non è un gioco particolarmente esoso ed è comunque leggermente configurabile. In linea teorica, per muovere quello che si vede a video dovrebbero bastare un processore a 500 MHz, 64 MB di RAM e una scheda grafica accelerata con almeno 16 MB di memoria. Personalmente mi sento di consigliarvi un processore a 800 MHz con una scheda video compatibile DirectX 9 e 128 MB di RAM.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

62

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cosa vorresti trovare in The Sims 2? Discutiamone sui forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Maxis

PUBLISHER
EA

DISTRIBUTORE
EA

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 40,20

SITO
thesims.ea.com

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini nkz@xenia.it

THE SIMS: MAGIE E INCANTESIMI

Questa settima espansione sta per tinteggiare la vita allegra e colorata dei sims con colori più tetri e oscuri. Un'occasione per vedere i nostri protetti alle prese con magie, amuleti e persino draghi da allevare...

Cari appassionati di personaggi virtuali e case da addobbare, siamo infine giunti a una svolta: con questo settimo e ultimo pacco aggiuntivo, la Maxis saluta definitivamente il filone delle espansioni per dedicarsi interamente allo sviluppo di un vero e proprio seguito per The Sims. E così, mentre inizia il conto alla rovescia per The Sims 2 (atteso fra pochissimi mesi), possiamo dilettarci con quest'ultimo ventaglio di nuove opzioni per i nostri "vecchi" Sims, che vengono travolti dal fascino della magia e delle forze soprannaturali. Taca banda!

▼ **Magie e Incantesimi aggiunge l'occulto e il paranormale alle vite dei nostri Sims.**

POTRETE CIMENTARVI NELLA CREAZIONE DI UN SEMPLICE INCANTESIMO DI PROVA SFRUTTANDO GLI OGGETTI CHE VI VERRANNO RECAPITATI A CASA...

LA MAGIA SECONDO MAXIS

Appena installata la nuova espansione, verremo avvisati dell'arrivo delle forze magiche a Sim City. Questo annuncio si traduce nell'apertura di un nuovo quartiere da esplorare, chiamato Magic Town, e nella spedizione, a casa di tutte le famiglie già esistenti, di un pacco contenente il necessario per trasformare il più pigro e scettico abitante in un vero e proprio Harry Potter. Gli oggetti contenuti nel kit di benvenuto permettono di cimentarsi nella creazione di un primo, semplice, incantesimo di prova senza alcuna fatica: dovremo leggere il libro delle magie per trovare tre ingredienti validi tra le oltre trenta formule a disposizione, inserirli nella macchina per caricare la bacchetta magica e...

Sperimentare gli effetti su un amico, un parente o uno sconosciuto! Nel caso del primo incantesimo potremo trasformare temporaneamente in un rospo un altro personaggio, operazione pressoché inutile ma che dà un'idea dei poteri magici che potremo studiare e mettere in atto in seguito. Purtroppo, una volta lanciato un incantesimo, dovremo ripetere tutta la procedura da capo, procurandoci nuovamente gli ingredienti (difficili da trovare) e ricaricando la bacchetta magica... e questa è una delle più grosse limitazioni di Magie e Incantesimi.

▲ **Magic Town, il nuovo quartiere presente in Magie e Incantesimi, contiene luoghi di divertimento, negozi specializzati per maghi e aspiranti tali, e alcune case abitabili solamente dagli stregoni più potenti e ricchi.**

▲ **Per acquistare gli ingredienti non potremo sempre spendere i classici Simoleon: per le materie prime più rare dovremo investire le Magimonete, che potremo racimolare solamente utilizzando le arti magiche.**

INSTALLARE CHE PASSIONE

Il sistema di espansioni per The Sims è stato pensato da una mente decisamente perversa e poco elastica e questo non va certo a favorire i giocatori. Se doveste avere qualche problema a installare Magie e Incantesimi sopra alla vostra versione di The Sims, la soluzione proposta dalla Maxis è una sola: fare un backup delle cartellette contenenti le famiglie, quindi disinstallare tutte le espansioni e il gioco, lanciare una piccola utilità chiamata SimEraser (contenuta sul CD di questa espansione e disponibile sul sito internet del gioco) e quindi reinstallare da capo ogni singolo prodotto nell'esatto ordine con cui è stato pubblicato (la lista è presente nel file di aiuto di Magie e Incantesimi). Come dire, un'operazione da niente: nel caso peggiore dovrete districarvi tra una decina di CD (considerando che le ultime tre espansioni, compresa quella appena recensita, occupano due supporti differenti) e sicuramente un numero ancora maggiore di ore per ripristinare il tutto! I casi allora sono due: o siete fortunati e riuscite a far funzionare Magie e Incantesimi al primo colpo, oppure vi prendete un giorno di ferie e vi piazzate davanti al monitor armati di tanta pazienza. Cosa non si fa per poter provare l'ebbrezza della versione definitiva di The Sims...

MAGIMONETE E NEGOZI MAGICI

Abbiamo capito che gran parte delle arti magiche dei Sims ruotano attorno agli ingredienti. Questi possono essere acquistati od ottenuti in modi differenti grazie ai commercianti di Magic Town: visitando i vari quartieri troveremo bancarelle che accettano classici Simoleon e altre che richiedono una nuova valuta, chiamata Magimoneta. Le magimonete si guadagnano ogni volta che si utilizzano i poteri magici, partecipando agli spettacoli dal vivo di illusionismo (un po' come in Superstar), duellando con altri maghi o rivendendo alcuni ingredienti che possono essere prodotti direttamente in casa, sfruttando alcuni nuovi oggetti come il filatoio e l'alveare. In molti casi dovremo anche barattare alcuni prodotti per ottenere i più rari e introvabili. Grazie alle magimonete, poi, sarà possibile acquistare anche uno dei lotti abitativi di Magic Town e costruire così un vero e proprio castello incantato.

IL CUORE DI MAGIE E INCANTESIMI È LA RICERCA DELLE MAGIMONETE E DEGLI INGREDIENTI NECESSARI A SPERIMENTARE LE ARTI MAGICHE

▲ Con i duelli magici possiamo divertirci a combattere altri maghi per cercare di strappare loro preziose Magimonete.

▲ Non tutte le zone di Magic Town sono lugubri: in questo quartiere spazio all'illusionismo e alla magia "tradizionale".

L'EFFETTO CHE FA

Insomma il cuore di Magie e Incantesimi è la ricerca delle magimonete e degli ingredienti necessari a sperimentare le arti magiche: grazie a queste due cose potremo fare praticamente di tutto, dall'incantare un vicino e farlo diventare nostro amico al produrre magicamente cibo, prestando attenzione a non incappare nelle sciagure (lanciare un incantesimo contro qualcuno che possiede poteri magici potrebbe far rivoltare l'effetto contro di noi). Potremo perfino acquistare, se riusciremo a guadagnare abbastanza monete magiche, tutto il necessario per allevare un drago e utilizzarlo come animale da compagnia (o per spaventare i vicini). A dire il vero stiamo parlando di un compito piuttosto arduo, visto che per recuperare un uovo di drago dovrete spendere moltissime ore girovagando tra i vari negozi di Magic Town. Ma in fin dei conti, era quello che cercavamo, no?

▼ Cosa ci fa il genio della lampada di Aladino in casa nostra con addosso il visore per la realtà virtuale? Beh, è uno degli effetti dell'incantesimo metamorfosi...

▲ A Magic Town trova spazio anche il divertimento: giostre e luoghi dedicati all'intrattenimento popolano anche gli oscuri viali di questo misterioso quartiere di Sim City.

COMMENTO

Magie e Incantesimi è l'ultima espansione per The Sims e onestamente la cosa non mi dispiace più di tanto. Con tutti gli add on e le novità introdotte nel corso degli anni, le idee iniziano seriamente a scarseggiare e questo si nota molto. Nel caso specifico, ad esempio, le magie e gli incantesimi sarebbero anche una bella trovata, se il sistema scelto per crearli non obbligasse a decine di viaggi a Magic Town e a giorni interi spesi a provare e sperimentare combinazioni, baratti, acquisti e quant'altro. In altre parole, Magie e Incantesimi rischia di trasformare The Sims in una specie di avventura grafica nella quale cercare a tutti i costi l'oggetto necessario per proseguire.... senza che questo abbia un grande impatto sulla vita del vostro cittadino virtuale. A differenza di quanto avveniva in Superstar, dove si poteva scegliere una nuova e inedita carriera con tutto quello che ne conseguiva, Mel non dà un vero valore aggiunto, rischiando a volte di diventare quasi frustrante (due ore di gioco per creare un po' di cibo voi come le considerate?). Tra le cose positive bisogna segnalare la presenza dei duelli magici, delle attrazioni di Magic Town, dei nuovi lotti e del drago... ma se non siete tra i più sfegatati giocatori di The Sims, potrete sicuramente vivere bene anche senza. Siamo arrivati al canto del cigno, per dirla tutta, con un'espansione sicuramente non tra le più avvincenti e varie: senza tirare fuori il solito discorso sul prezzo di questi add on, ci sentiamo di consigliarne l'acquisto solo a chi non dorme in attesa di The Sims 2.

HARDWARE

Le richieste hardware minime per questa espansione prevedono un processore da 450 MHz, 128 MB di memoria RAM, una scheda video DirectX 7.0 compatibile e 1 GB di spazio sul vostro disco fisso. Tenete in considerazione che i requisiti variano a seconda delle espansioni installate.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

60

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Azione o strategia? Discutiamone insieme sui forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
ExtremeFX

PUBLISHER
Konami

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
Lan, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale, Sottotitoli

PREZZO
€ 40,00

SITO
www.apocalyptica.net

APOCALYPTICA

Gran bel futuro quello delineato per noi in questo sparatutto in terza persona di mamma Konami: l'umanità soggiogata dalle forze del male con tanto di Satana che scorazza allegramente sulla Terra? Se l'ottimismo è il sale della vita, questi qui sono a dieta da un bel pezzo!

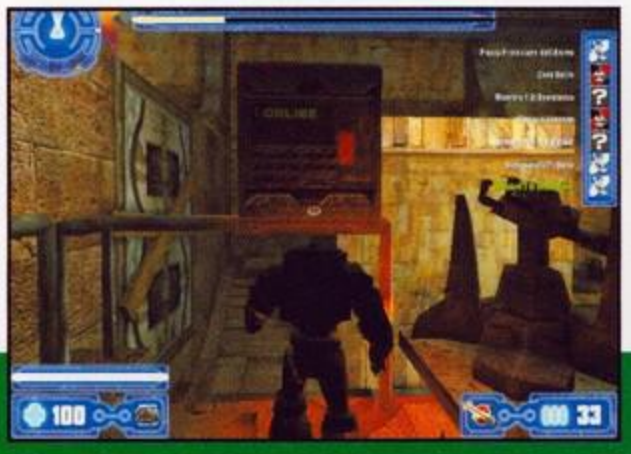
Gli appassionati dell'azione pura e dura, quelli per cui uno sparatutto non è tale se alla fine di un livello non c'è un bel bodycount a valutarne le prestazioni, possono finalmente gioire: a rimpinguare le fila dei loro giochi preferiti è giunto tra noi Apocalyptica. Le caratteristiche dominanti di questo nuovo prodotto sono infatti tutte sviluppate ad hoc per chi desidera divertirsi senza avere troppo da pensare alle classiche duemilacinquecento implicazioni strategiche di molti altri titoli simili nell'aspetto: basato sull'engine dell'immortale Quake 3 Arena, Apocalyptica propone una serie di livelli da affrontare tenendo ben presente pochi fattori di gioco e semplici obbiettivi da raggiungere (porte da sbloccare, oggetti da raccogliere, tempo massimo per raggiungere una certa locazione), sfruttando a più non posso un'attività che molti altri giochi considerano tabù come il più classico dei respawn. Il tutto condito con un team di alleati e un gruppo di nemici sempre pronto a metterci i bastoni tra le ruote. Insomma, questo arcade in terza persona sembra promettere molto divertimento leggero e spensierato, anche se forse la trama non offre certo spunti altrettanto frizzanti...

APOCALYPTICA PROPONE UNA SERIE DI LIVELLI DA AFFRONTARE SFRUTTANDO A PIÙ NON POSSO UN'ATTIVITÀ CHE MOLTI ALTRI GIOCHI CONSIDERANO TABÙ COME IL PIÙ CLASSICO DEI RESPAWN

IL DIAVOLO BATTUTO: LA MONDIAL CASA FA LE PENTOLE E I COPERCHI!

C'era una volta la religione cristiana che noi tutti pensavamo di conoscere, quella insegnata da paffute signore di mezza età negli oratori o nella classica ora di religione scolastica che parla di angeli e di paradiso, minacciando inferno e demoni in caso di comportamenti non graditi al titolare della Bibbia S.p.A. Poi vennero nell'ordine Southpark, l'arcivescovo Milingo e il film Dogma (ma lol! ndSS). Tutte belle mazzate assestate direttamente al cuore della chiesa

▲ **La grafica di Apocalyptica è l'elemento più interessante dell'intero gioco...**



▲ **Le missioni prevedono semplici obbiettivi, come raggiungere delle porte, accedere a dei terminali e liberare prigionieri: niente in grado di rallentare la frenesia del gameplay.**

▲ **Alcuni personaggi possono sfruttare degli incantesimi per potenziare gli attacchi, difendere i compagni o velocizzare le proprie azioni.**

romana, che però potrebbe trovare un insospettabile alleato proprio in questo Apocalyptica. Nel gioco ci viene raccontato di come la Terra, dopo innumerevoli atti di corruzione morale e di peccati da parte dei suoi abitanti, sia caduta in tempi remoti sotto il controllo del diavolo stesso e delle sue armate degli inferi, costringendo le forze del bene a scappare nello spazio e a colonizzare nuovi pianeti nell'intento di organizzare un'efficace controffensiva. Con il passare del tempo sia le armate della luce che quelle delle tenebre hanno portato avanti la ricerca di nuove armi e di tecnologie in grado di sopraffare l'avversario una volta per tutte. E qui inizia l'avventura proposta nel gioco: nei panni di uno degli ultimi soldati del bene dovremo collaborare con altri crociati per sconfiggere il diavolo stesso e far tornare il regno del suddetto triangolo con l'occhio affrontando lo scontro apocalittico, di nome e di fatto, che determinerà una volta per tutte quale delle due fazioni dominerà fino alla fine del tempo.

▲ **Il briefing a inizio livello aggiunge particolari più che altro legati alla trama e permette di scegliere le armi con cui equipaggiare il proprio personaggio.**

CARICA LA BIBBIA E PREPARA LA SPADA DEL GIUDIZIO

Quanto raccontato dalla trama il giocatore lo potrà affrontare nelle 16 differenti missioni suddivise in quattro campagne principali che hanno ognuna per teatro uno dei luoghi più significativi di questo mondo devastato e sottosopra: vagheremo per le lande del pianeta Jerusalem IV, cercheremo di riprendere il controllo della nave stellare SS Arizel, visiteremo la terra devastata e corrotta che ora porta il nome di Nu Hades fino a stanare il capo dei malvagi a casa sua, l'inferno vero e proprio.
Durante queste missioni guideremo il nostro esponente del bene per completare i vari obbiettivi richiesti attraverso missioni a tempo (tipo raggiungere e disattivare il meccanismo di una porta entro pochi minuti), livelli strutturati come mappe multiplayer (con diverse "stazioni" da conquistare e mantenere impedendo ai nemici di raggiungere lo stesso scopo) o ancora semplici ma sempre graditi massacri più generici. Ad aiutarci in questi incarichi, oltre alle abilità del nostro personaggio, troveremo collaborazione negli altri soldati gestiti dal computer che ci affiancheranno di volta in volta: questi saranno in numero variabile da 1 a 3 e agiranno in maniera indipendente dal nostro controllo. Non aspettatevi quindi opzioni alla Project Eden per guidare gli alleati o comandi alla Rainbow Six per inviare i compagni a compiere determinate azioni, ma piuttosto dei semplici e funzionali Bot, che gli appassionati di multiplayer conoscono da tempo, con i quali cooperare all'interno delle frenetiche battaglie previste dal gioco.

L'ANGELO VENDICATORE E IL ROBOT BENEDETTO

Parlando di personaggi vediamo cosa ci offre la compagine del bene in fatto di scelta e di arsenale.

▲ **Durante i lunghi caricamenti tra un livello e il successivo si possono leggere e visualizzare gli obbiettivi della mappa che affronteremo a breve...**

▲ **Il combattimento corpo a corpo con le spade è il fulcro di Apocalyptica: peccato che questo aspetto non sia stato curato al meglio e gli scontri diventino spesso delle immani caciare!**

LE FORZE DEL BENE E GLI SFORZI DEL MALE

Nella campagna single-player di Apocalyptica possiamo vestire i panni di uno dei 16 guerrieri proposti dalla fazione del bene: la controparte al soldo di Satana con cui combatteremo è comunque selezionabile nella modalità multiplayer, ma si dimostra del tutto speculare in termini di varietà e caratteristiche. Ogni fazione, comunque, è suddivisa in quattro classi principali, ed è dotata di particolari attitudini: troviamo i Templari (e i Cavalieri Neri) specializzati nel combattimento corpo a corpo, le Sorelle (e di contro le Vampire) meno abili con le armi ma più agili e veloci, i Serafini (e i Demoni) capaci di utilizzare incantesimi e magie divine e i Droni da combattimento (e quelli maledetti) più abili con le armi da fuoco. Ognuna di queste classi propone al suo interno quattro personaggi leggermente differenti tra loro pur rispettando le qualità della propria natura: per rendersi conto di questi piccole differenze è comunque possibile controllare le quattro statistiche che definiscono ogni personaggio, ovvero agilità, lotta, armi da fuoco e magia.

▲ **L'intelligenza artificiale di nemici e compagni non è particolarmente deficitaria, peccato che per il genere di giochi non sia necessario nulla più che un bot da deathmatch ben programmato...**

OLTRE ALLE ABILITÀ DEL NOSTRO PERSONAGGIO TROVEREMO COLLABORAZIONE NEGLI ALTRI SOLDATI GESTITI DAL COMPUTER CHE CI AFFIANCHERANNO DI VOLTA IN VOLTA

▼ **Le armi da fuoco sono decisamente imprecise e poco potenti anche per i personaggi che ne fanno un punto di forza...**

COMMENTO

Apocalyptica si propone come un classico rullamazzate arcade senza troppe complicazioni. In questo, soprattutto nella linearità, il gioco centra benissimo i suoi obiettivi: livelli semplici e dalle missioni piuttosto banali, personaggi con diverse potenzialità che vanno a farsi benedire nell'80% dei casi sopraffatte da una confusione tale da non lasciare tempo al giocatore di utilizzare qualcosa di differente dalla più tipica delle pressioni a caso di un attacco qualsiasi... A completare il quadro metteteci pure una differenziazione dei personaggi piuttosto morbida, un'interfaccia di gioco decisamente poco amichevole (già gli scontri sono caotici per i fatti loro, se poi vi dovete fermare a selezionare la giusta combinazione di attacchi, incantesimi e armi da fuoco utilizzando un sistema a icone....) e una difficoltà generale mai bilanciata correttamente, con missioni quasi impossibili e sezioni diametralmente opposte. Un vero peccato, perché alcuni elementi avrebbero potuto far sperare in qualcosa di più: non soltanto l'aspetto grafico piuttosto piacevole meritava un gioco decisamente più corposo, ma anche l'idea di proporre armi come spade, fucili e incantesimi poteva lasciar pensare a qualcosa di sicuramente più divertente. Tirando le somme Apocalyptica si presenta come un gioco sicuramente deludente, povero di idee e di giocabilità, capace di attirare l'attenzione per qualche partita ma decisamente più bravo a far disperare anche il più accanito sostenitore dell'adrenalina allo stato puro.

HARDWARE

La configurazione minima richiesta da Apocalyptica è composta da una CPU a 800 MHz supportato da 128 MB di memoria RAM, una scheda video da almeno 32 MB e compatibile con le specifiche DirectX 8.1 e almeno 1.2 GB di spazio su Hard Disk.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

56

▲ **Le missioni a tempo sono un altro esempio della varietà proposta dal gameplay di Apocalyptica: battaglie, battaglie e ancora battaglie sena capo né coda: fossero almeno gestite bene...**

Ogni personaggio entrerà nei campi di battaglia equipaggiato con una spada, un'arma da fuoco (pistola o fucile) e un corredo minimo di incantesimi a seconda delle proprie abilità. Ciascuno dei sedici personaggi implementati ha però una diversa dimestichezza con queste armi e potrà usufruire, strada facendo, di nuove e migliori armi o magie a seconda delle sue attitudini, nonostante anche il più mistico dei combattenti, come gli alati Serafini, disporrà comunque di un equipaggiamento minimo anche con le più terrene armi da mischia. Questo rende Apocalyptica un gioco prevalentemente orientato allo scontro fisico con il nemico, nel quale vale sicuramente di più la velocità nel maneggiare le varie forme di attacco corpo a corpo (abbiamo a disposizione, ad esempio, attacchi differenti e combo da sfruttare nelle mischie più caotiche) che non la mira o le arti magiche, sebbene utilizzare in maniera equilibrata anche queste abilità dovrebbe portare degli indiscutibili vantaggi: usare un incantesimo per velocizzare i nostri movimenti o per recuperare energia mentre si rincorre un nemico potrebbe essere una delle più semplici ed efficaci combinazioni previste, tanto per dirne una.

HI-TECH E TRADIZIONE, PURE TROPPA

Passando alle considerazioni più tecniche è facile parlare bene dell'aspetto grafico: ancora una volta nelle mani di sapienti programmatori l'ammasso di codice che compone il motore di Quake 3 Arena si trasforma in un prodotto perfettamente in linea con altre produzioni decisamente più recenti. Ma se la grafica non desta alcuna preoccupazione lo stesso discorso non può certo essere fatto per il gameplay scelto per Apocalyptica: l'insieme delle missioni e il sistema di gioco previsto oltre a sembrare fin troppo lineare e a tratti banale, rivela anche un vecchiume di idee coperte solo superficialmente dall'aspetto futuristico e dai tanti termini cool utilizzati per attirare l'attenzione del giocatore. Ma non vorrei qui abbandonarmi al commento finale, che anzi vi invito a leggere qui di seguito.

MULTIPLAYER DIVINO E LOCALIZZAZIONE MALEDETTA

Apocalyptica oltre alla modalità singolo giocatore prevede una versione multiplayer alla quale possono partecipare, su rete locale o attraverso il protocollo TCP/IP, fino a 16 differenti giocatori. In questo caso è possibile istituire una partita secondo le più classiche modalità di gioco: possiamo scazzottarci allegramente tutti contro tutti nel solito Deathmatch, dividerci in squadre e persino affrontare i livelli della campagna facendo impersonare ogni alleato a un altro giocatore umano.
Se l'aspetto multiplayer non riserva nessuna sorpresa, insomma, lo stesso discorso non può essere fatto per la traduzione in italiano contenuta in Apocalyptica: rimanendo in ambito multiplayer scopriamo che il Capture The Flag diventa un fantozziano "Blocchi la Bandierina", così come il classico tasto per ripristinare la configurazione di tasti di default nel menu delle opzioni si offre a noi con un minaccioso "Comandi di Difetto": sono solo alcuni esempi di una traduzione che in ogni testo del gioco massacra largamente la nostra bella lingua in favore di una specie di Esperanto dei poveri degno del peggior traduttore online... E dire che Altavista avrebbe dovuto insegnare qualcosa ai signori della Konami!

SE LA GRAFICA NON DESTA ALCUNA PREOCCUPAZIONE LO STESSO DISCORSO NON PUÒ CERTO ESSERE FATTO PER IL GAMEPLAY SCELTO PER APOCALYPTICA

▲ **La scelta delle armi e degli incantesimi può creare dei problemi, specialmente se si utilizza l'interfaccia a icone durante un combattimento...**

▲ **Anche gli effetti di luce sarebbero piuttosto gradevoli ma spesso rendono confusionari i momenti più frenetici coprendo parte dell'azione con esplosioni e colori vivaci.**

Pc Action

di febbraio é in edicola

Gioco Completo Tennis Masters Series 2003

VIDEOGIOCHI PER IL TUO PC

PC ACTION

GIOCO COMPLETO
Tennis Masters Series 2003

Febbraio 2004 N°131 € 5,99

UNREAL TOURNAMENT 2004

ESCLUSIVO!

È arrivato il miglior sparatutto di sempre

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Il massimo per chi vuol diventare un Jedi

SPELLFORCE

Un bel gioco a metà tra strategia e gioco di ruolo

LORDS OF EVERQUEST

Warcraft 3 ha finalmente trovato il suo erede?

RISOLTI

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

BROKEN SWORD 3: IL SONNO DEL DRAGO

UN MARE DI SCHEDE GRAFICHE

QUELLO CHE BISOGNA SAPERE PER COMPRARE LA SCHEDA GRAFICA GIUSTA

XENIA EDIZIONI

ISSN 1127-1248

Anno 13 - Spedizione in abbonamento postale 45% - Filiale di Milano

Rivista + 3 Cd Rom Solo €5.99

Paolo Besser paolone@xenia.it

GILBERT GOODMATE

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Stai cercando altri appassionati di avventure grafiche? Il forum di TGM Online ti sta aspettando!

SVILUPPATORE
Prelusion

PUBLISHER
Microforum

DISTRIBUTORE
Microforum

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO
€ 9.90

SITO
www.gilbertgoodmate.com

Dedichiamo volentieri un po' di spazio in più a questo budget game, per due buoni motivi. Primo, è assolutamente inedito in Italia (e l'hanno pure tradotto!), secondo, è un'avventura grafica punta & clicca come non se ne vedevano da un po' di tempo...

Narrano le leggende che un tempo, il mondo vivesse sotto la costante minaccia di uno stregone malvagio, e che un giorno, incredibilmente, un giovane abitante di Phungoria riuscì a sconfiggerlo con l'aiuto di un enorme fungo magico. Venne così deciso che il fungo sarebbe stato conservato nella piazza del paese, e che ogni anno un abitante di Phungoria ne sarebbe diventato il custode. Quest'anno toccava al vecchio Abrahm Goodmate accudire l'importante reliquia, ma, ahimè, un brutto mattino qualcuno è riuscito a rubarglielo. Così, con un altruismo davvero encomiabile, tutti i suoi concittadini hanno deciso di impiccarlo. L'unico che può salvare l'arzillo vecchietto da una fine prematura è suo nipote Gilbert, che in questo gioco dovrà indagare a fondo, recuperare il maltolto, riconsegnarlo alla cittadinanza e, perché no, trovare anche l'amore di una bellissima principessa. Ma questo fa soltanto da contorno.

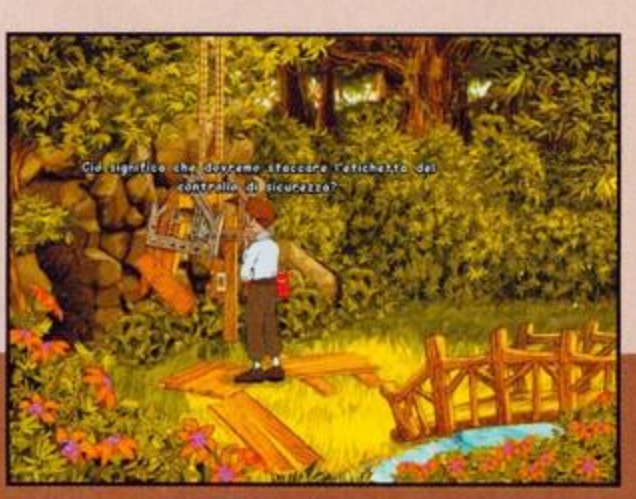
PARLA AL FRULLATORE

Gilbert Goodmate è un'avventura grafica completamente in 2D, con i fondali, i personaggi e le animazioni disegnate a mano. Possiamo muoverci lungo gli ambienti e, quando usciremo da un'area ben delimitata (per esempio, la città di Phungoria o la fattoria), una graziosa cartina geografica ci permetterà di raggiungere un'altra ubicazione abbastanza in fretta. Allo stesso modo, se dovremo spostarci più velocemente da una locazione all'altra, sarà sufficiente cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse, saltando così delle animazioni che, una volta viste, diventerebbero eccessivamente ripetitive. L'interfaccia utente, poi, sfrutta il tradizionale sistema "punta & clicca" che ha fatto il successo di tanti giochi del presente e del passato, come Sam & Max Hit the Road, Hollywood Monsters e, in tempi più recenti, il bellissimo Syberia: è possibile cliccare in un punto dello schermo con il

▼ **La casetta di Gilbert è una graziosa villetta monolocale che in un'unica stanza riassume camera, soggiorno e cucina. Divertiamoci pure a cliccare su tutti gli oggetti!**

ABRAHAM GOODMATE S'È FATTO FREGARE IL FUNGO MAGICO, E I SUOI CONCITTADINI HANNO DECISO DI IMPICCARLO

▲ **Un esempio dell'interfaccia: cliccando sulle diverse zone del pupazzo evidenziato in rosso, possiamo parlare, raccogliere o usare oggetti e personaggi.**



▲ **Quello è ciò che resta dell'ascensore che consente ai Goodmate di raggiungere la vicina città di Phungoria. Ma proprio oggi ha deciso di dare delle rogne...**

I FUNGHI CRESCONO NEI NEWSGROUP

La storia di Gilbert Goodmate ha quasi dell'inverosimile: l'interesse per questo titolo è nato dapprima su usenet, e precisamente nel newsgroup it.comp.giochi.avventure-grafiche. Poi, grazie alla mediazione di Fabyo (uno dei frequentatori più assidui), Microforum ha deciso di importare e distribuire il prodotto in Italia, non prima di averlo tradotto nella nostra lingua. Siccome però la traduzione di Gilbert è limitata ai sottotitoli, gli avventori di i.c.g.a-g sono stati coinvolti, direttamente da Microforum, in un doppiaggio assolutamente amatoriale e volontario. I lavori sono attualmente in corso e, prima o poi, uscirà una patch che renderà possibile giocare Gilbert ascoltando anche le voci dei protagonisti in Italiano. Non è di certo la prima volta che un gioco viene tradotto da un gruppo di appassionati, ma qui si parla addirittura del doppiaggio... Robe dell'altro mondo!

mouse, e il nostro personaggio ci andrà quando possibile. Ogni schermata è poi costellata di oggetti con cui si può interagire, anche soltanto per guardarli e sentire gli apprezzamenti cinici del nostro eroe. A differenza delle ultime grandi produzioni, però, in Gilbert Goodmate il puntatore non è contestuale: cambierà colore soltanto per indicarci che con un oggetto si può fare qualcosa, ma saremo noi a decidere "cosa" tenendo pigiato più a lungo il tasto sinistro. Apparirà un personaggio munito di occhi, bocca e mani: muovendo il puntatore sugli occhi guarderemo l'oggetto più a fondo, muovendolo sulla bocca tenteremo di parlargli, mentre con le mani sarà possibile effettuare una o più azioni, a seconda dei casi, come aprire, spingere o rompere. Più lungo e difficile da spiegare che da fare, ma in ogni caso un bel divertimento: ogni volta che cercheremo di fare qualcosa di inutilmente stupido (come parlare a un frullatore) o di eccessivamente pericoloso (come raccogliere il miele da un alveare con le api lì attorno), Gilbert ce lo farà notare con un commento a dir poco sprezzante. Camminando per il paese incontreremo anche diversi personaggi, con cui sarà possibile parlare e interagire. Essi ci daranno dei compiti che ci aiuteranno a terminare il gioco, e, possiamo starne certi, ci strapperanno anche qualche risata, visto che la follia demenziale è più o meno la stessa che rese celebre la Lucas nei primi anni '90. A Phungoria, infatti, la cosa più difficile da trovare è un abitante con tutte le rotelle al proprio posto.

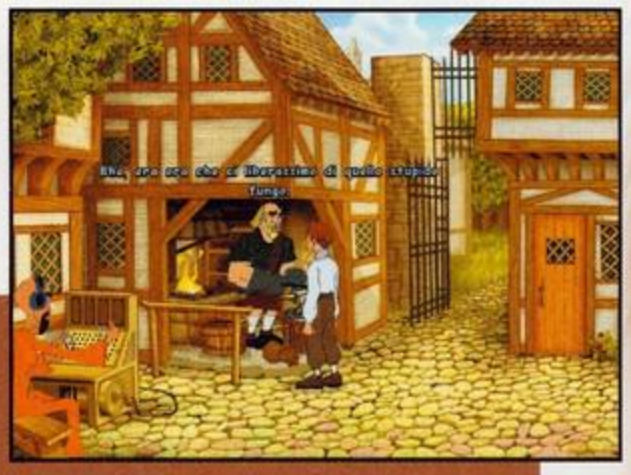
A PHUNGORIA LA COSA PIÙ DIFFICILE DA TROVARE È UN ABITANTE CON TUTTE LE ROTELLE AL PROPRIO POSTO

▲ Un negozio di souvenir dentro una grotta? In questo gioco tutto è possibile!

▲ In questo gioco si fanno un sacco di incontri strani. Questo è memorabile.

PICCOLI PROBLEMI, MA FONDAMENTALI

I nostalgici e gli avventurieri "vecchio stile" impazziranno per questo gioco, e non finiranno mai più di lodare la Microforum per averlo tradotto (piuttosto bene) e importato in Italia, fra l'altro a un prezzo stracciato. È divertente, scanzonato, strutturato molto bene, con dialoghi folli ed enigmi intelligenti. Inoltre è pervaso da quell'umorismo nerastro e un po' pazzoide che in un'avventura grafica fa sempre piacere. Peccato, però, che i difetti non manchino. Su configurazioni estremamente moderne, munite delle schede più costose, a volte non gira del tutto (su uno dei nostri PC, per esempio, si è bloccato completamente, tanto con una Radeon 9800 XT, quanto con una FX5900 ultra... mentre su un altro, identico per configurazione ma con una vecchia GeForce 4 MX440, funziona regolarmente. Mistero). A quel prezzo, tuttavia, vale la pena fare un tentativo!



▲ Non tutti a Phungoria erano convinti delle proprietà magiche del fungo...

COMMENTO

Gilbert Goodmate è indubbiamente un gioco interessante. Innanzitutto, va sottolineato come sia un prodotto assolutamente inedito in Italia, venduto a prezzi perfino più bassi di certe riedizioni economiche. Va detto però che, a differenza di queste ultime, propone una grafica a 640x480 pixel (e non si può alzare) indubbiamente ben disegnata, ma inesorabilmente vetusta, un sonoro abbastanza scialbo (eccezion fatta per i dialoghi, in inglese: fenomenali), e uno schema di gioco a uso e consumo dei vecchi avventurieri, che dovrebbero fiondarsi subito nel negozio a comprarlo prima che si esaurisca. Fatta chiarezza su questi tre punti fondamentali, Gilbert Goodmate è un'avventura grafica che si lascia giocare, con enigmi mediamente complessi e tante, tantissime gag da gustare. È bello rivedere una ventina di oggetti potenzialmente utili nella stessa stanza, e poterci cliccare sopra per averne almeno una dissacrante descrizione! È bello poter rivedere sullo schermo lo stesso umorismo dei primi giochi Revolution, delle avventure di Al Lowe e dei capisaldi targati Lucas. Non fatevi ingannare dal prezzo così basso e dalla grafica in – ormai – bassa risoluzione: dentro quella scatola c'è un gioco che è tutta sostanza! Vi lascio con una frase tratta dal sito ufficiale: "They say adventure games are dead. Well, what kind of mushrooms are they on?". A voi tradurre...

HARDWARE

I requisiti sulla confezione parlano di un processore a 1 GHz, 256 MB di RAM e scheda grafica 3D con 16 MB di memoria... Ma con ogni probabilità si tratta solo di un errore di stampa: 500 MHz, 32 MB di RAM e una qualsiasi scheda video compatibile con le librerie DirectX dovrebbero essere più che sufficienti!

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

72

PIÙ GRANDE,
PIÙ POTENTE,
PIÙ BELLO,
PIÙ INTERATTIVO,
PIÙ TUO...

TGM ONLINE

WWW.TGMONLINE.IT

GAMES machine

BudgetZone

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Anche questo mese ci occupiamo di due titoli veramente diversi tra loro, che riescono comunque a farci giocare e divertire spendendo una manciata di euro. Da un lato troviamo Archangel, che rappresenta più che altro un'occasione mancata, mentre dall'altro troviamo S.W.I.N.E., che riesce a dire la sua nel complesso e affollato mondo degli RTS. Buona lettura

ARCHANGEL

Archangel è un action-RPG che ci mette nei panni di Michael Travinsky, un capellone apparentemente deceduto in un incidente stradale, rinato in uno strano mondo parallelo a metà strada tra fantasy e medioevo. Nel monastero dell'Ordine degli Azzurri, il protagonista viene presto a conoscenza del suo incredibile e inaspettato destino: Michael è l'eletto (no, non è Neo…), colui che condurrà la Luce contro le Tenebre, in un'ancestrale lotta tra Bene e Male. Dopo l'incontro con l'angelo Ivy Rose, Michael si ritroverà al cospetto del Signore della Luce. Qui il protagonista potrà scegliere se trasformarsi in un fantasma o in un guerriero, decisione che condizionerà fortemente caratteristiche fisiche e stili di combattimento nel prosieguo del gioco. Il fantasma, infatti, benché debole nei duelli, potrà sfruttare al meglio le proprie capacità furtive e un discreto stuolo di incantesimi. Il guerriero, invece, baserà tutta la propria forza sullo scontro fisico, senza poter però ricorrere alle magie.

Si parlava di action-RPG. In effetti, quasi tutto il gioco ci vedrà impegnati in furiosi combattimenti, in pieno stile hack 'n slash. Contro le creature soprannaturali il protagonista si avvarrà di una speciale spada, la Spada della Luce, mentre contro nemici "terreni" basteranno armi più convenzionali, molte delle quali recuperabili agevolmente all'interno degli scenari. I caratteri RPG, a ben vedere, risultano troppo semplificati e sulla distanza assumeranno il ruolo di innocuo orpello di un impianto prettamente basato sull'azione. Pur

mostrandosi sufficientemente interessante per trama e concept generale, il gioco risente di una realizzazione tecnica deficitaria sotto tutti gli aspetti. Controlli sparsi in maniera poco intuitiva sulla tastiera, doppiaggio di scarsa qualità e una grafica spartana oltre ogni dire (un gioco del 2002 non può presentare texture e strutture poligonali così grezze) toglieranno in breve tempo molto mordente al prodotto JoWooD. Una buona storia (non certo originale, comunque!), che potrà appassionare solamente per poco tempo.

Dario Ronzoni

TITOLO
Archangel

PUBLISHER
JoWooD

COLLANA
Xplosiv

PREZZO
€ 14,90

REQUISITI MINIMI

Processore: Pentium III 600 MHz – RAM: 128 MB – Scheda Video: 16 MB – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

60

S.W.I.N.E.

Di RTS ce ne sono tanti. Di RTS fuori di testa un po' meno. S.W.I.N.E., titolo JoWooD uscito alla fine del 2001, rientra pienamente nel secondo gruppo, grazie a un concept davvero divertente e folle. Il gioco è, infatti, la narrazione di una guerra tra il bellicoso esercito dei Suini e la pacifica Carotzia, patria dei Conigli. Scegliendo di stare dalla parte degli invasori o dei poveri mangiacarote, comanderemo il nostro esercito all'interno di una discreta serie di missioni. I porcelli si distinguono per maggiore potenza offensiva, grazie a un arsenale più efficace e al numero di effettivi decisamente superiore. I conigli, dal canto loro, possono contare su un'ottima velocità negli spostamenti. Il numero tutto sommato esiguo di unità da gestire rende subito evidente il peso dato dai programmatori all'aspetto tattico-strategico, sapientemente diversificato tra le due fazioni. Non ci troviamo certo di fronte allo stato dell'arte del settore, ma commetteremmo un grosso errore nel sottovalutare a priori l'offerta di S.W.I.N.E.. Ogni missione, infatti, prevede diverse possibilità di intervento, con il premio finale dei Punti Strategia a fare da degno coronamento alle nostre imprese. Questi punti, poi, torneranno parecchio utili nel corso del gioco, visto che solo con essi potremo ottenere potenziamenti per le unità o accedere ad azioni speciali.

L'aspetto puramente tecnico del gioco dispensa a sua volta elementi gradevoli, a partire dall'interfaccia, basata sulla classica impostazione mouse-oriented, con il topolino a gestire agevolmente ogni aspetto della partita, dagli spostamenti ai comandi da impartire alle unità. La visuale dall'alto mette in mostra una grafica tridimensionale ben realizzata e coloratissima, dal vago retrogusto fumettistico. Con un impianto gestionale più corposo, S.W.I.N.E. avrebbe fatto la gioia di tutti gli amanti di RTS, ma anche così il giochino dei maiali e dei conigli mostra un carattere tutt'altro che infantile, decisamente inaspettato. L'apparenza, a volte, inganna…

Dario Ronzoni

TITOLO
S.W.I.N.E.

PUBLISHER
JoWooD

COLLANA
Xplosiv

PREZZO
€ 14,90

REQUISITI MINIMI

Processore: Pentium II 466 MHz – RAM: 96 MB – Scheda Video: 32 MB – Sistema Operativo: Windows 95, 98, ME, 2000 e XP

70

cellulare giochi

Entra nella Nuova Generazione del divertimento. Avanti ... mettiti in gioco !!!

MSoccer Lite
codice : 18

Passa, lancia, scarta, tira e GOOOL!
Mostra il fuoriclasse che è in te.

JumpApe
codice : 14

Jump è una simpatica scimmia sempre affamata...

Halloween Races
codice : 17

Guida il tuo mostro alla vittoria in questa divertentissima gara occulta.

sul sito sono disponibili anche giochi per adulti

per scaricare il gioco chiama questo numero:

899.12.21.95

e digita il codice del gioco.

Spin Twins
codice : 22

Accompagna le navicelle gemelle attraverso mondi sconosciuti ...

FlottAttack
codice : 13

L'antica sfida dei banchi di scuola rivive sul tuo telefonino.

X-Code
codice : 21

Credi nella TELEPATIA?
Gioca e scopri la verità ...

ZG Bikes
codice : 19

new

Mondiale di Zero Gravity Bikes.
Sei pronto alla sfida???

DarQix
codice : 20

new

Scopri l'immagine il più presto che puoi ... attento ai mostri però !!

per tutte le novità e tanti altri giochi visita: www.cellularegiochi.com

Telefoni supportati: Nokia, Motorola, Samsung, Sharp. Visita www.cellularegiochi.com per ulteriori informazioni su tutti i modelli.

GAMEFAQ.IT

cod. 1142 - The Simpsons : Hit and Run
cod. 1143 - Tony Hawk's Underground
cod. 827 - GTA Vice City
cod. 1057 - Silent Hill 3

PlayStation.2

cod. 574 - Halo
cod. 524 - Dead Or Alive 3
cod. 1059 - The Italian Job
cod. 1121 - The Simpsons Hit & Run

XBOX

chiama questo numero:

899.16.16.59

e digita il codice del gioco per avere la soluzione

oltre 2000 altri trucchi e codici sul sito : www.gamefaq.it

cod. 807 - Blade 2
cod. 1103 - Buffy 2
cod. 524 - Dead Or Alive 3
cod. 1122 - Dungeon & Dragons

PS one

cod. 1121 - The Simpsons Hit & Run
cod. 1059 - The Italian Job
cod. 1019 - V - Rally 3
cod. 1061 - Hulk

NINTENDO GAMECUBE

Cod. 1009 – Rayman 3
Cod. 534 – Harry Potter
Cod. 1008 – Sonic Advance 2
Cod. 557 – Mario Kart Advance

GAME BOY ADVANCE

Defonline S.r.l. via delle due torri, 112 - Roma (RM) - 00136 | il costo della chiamata è di € 2,00 al minuto + 0,60 centesimi alla risposta iva inclusa. Max 7min
Servizio non erotico - V.M. 18. Il costo non comprende lo scaricamento del gioco. Controlla la tariffa con il tuo operatore WAP.

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

Replay

Bentrovati, cari lettori. Questo mese puntiamo le luci su uno degli emulatori storici, il M.A.M.E., che pare destinato a un'evoluzione sempre più vorticosa e veloce. Per quanto riguarda le recensioni, troviamo due titoli decisamente differenti tra loro. Toy Story farà la felicità degli appassionati del film targato Pixar, mentre Street Fighter EX 2 Plus insegnerà un po' di storia ai più giovani...

FOCUS

I PROGRESSI DEL MAME

Negli ultimi mesi le nuove versioni del M.A.M.E. sono state rilasciate con una frequenza impressionante, riportando il miglior emulatore arcade in circolazione al centro dell'attenzione. La gran quantità di release rese pubbliche ha garantito il supporto a un gran numero di nuovi sistemi e giochi: purtroppo, talvolta questa crescita smodata non è stato sempre sinonimo di incremento qualitativo. Il M.A.M.E. perciò denuncia diffusi problemi di velocità e fedeltà, soprattutto alle prese con l'emulazione dei più recenti sistemi arcade implementati: è innegabile però che l'implementazione stessa dei sistemi in questione è notizia degna di un maggior approfondimento.

Le prime novità veramente importanti si sono avute circa un anno fa, all'inizio del 2003, con il rilascio dell'incarnazione 0.63: seppur tra mille problemi di velocità e fluidità, per la prima volta il M.A.M.E. è stato in grado di emulare il sistema arcade U64 prodotto dalla Nintendo. In pratica, venivano inseriti nella lista dei giochi supportati gli attesissimi Killer Instinct e Killer Instinct 2, inglobando nel M.A.M.E. stesso il codice implementato durante lo sviluppo di Kiame, programma ideato con lo scopo di emulare specificamente il sistema suddetto.

Altre novità sono sopraggiunte con la versione 0.67, la prima a supportare un gran numero di giochi basati sul sistema Sega System 32: anche in questo caso, si sono presi spunti da un emulatore preesistente, già in grado di emulare il System 32 e chiamato Modeler.

Con la release 0.71u1 è stato implementato il supporto per la scheda Sega MegaTech, in pratica la controparte arcade della console 16-bit Sega Megadrive: non a caso, è stata emulata per la prima volta l'incarnazione arcade del mitico platform Sonic The Hedgehog.

Altra versione che ha introdotto novità importanti a livello di compatibilità è stata la 0.74u2: con essa è stato aggiunto il supporto a tutti i giochi basati sui sistemi STV, Namco System 11 e Capcom ZN, già in precedenza parzialmente implementati.

Quanto seminato con l'incarnazione 0.74u2 è stato raccolto nelle release 0.76u1 e u2: quasi tutti i giochi basati sulle schede System 11 (tra cui Tekken e Tekken 2) sono diventati finalmente giocabili. Con le ultime due versioni rilasciate, le recentissime 0.77 e 0.78, sono state introdotte altre grandi novità, come il supporto per i sistemi arcade Namco System 12 (Tekken 3) e Seattle, oltre alla versione bootleg dell'attesissimo Seibu Cup Soccer denominata Goal '92. Come sempre per maggiori informazioni e approfondimenti vi rimando al sito ufficiale del progetto M.A.M.E., http://www.mame.net.

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

TOY STORY

SOFTWARE HOUSE: Traveller's tales - Psygnosis
PIATTAFORMA: Sega Megadrive – Super Nintendo
EMULATORE RICHIESTO: Gens, Snes9x, Zsnes

Toy Story è il tie-in del famosissimo capolavoro della Disney-Pixar. Il film ha rivoluzionato il modo di intendere l'animazione, definendo un nuovo standard qualitativo per la modellazione 3D. Lo stesso però non può invece dirsi per il gioco, dimenticabile per molti aspetti. Non si tratta di un titolo completamente insufficiente, anzi: la grafica renderizzata è davvero degna di nota e molto fedele al film, così come le musiche, che sfruttano a dovere la licenza e risultano adatte a ricreare l'atmosfera generale del lungometraggio. L'aspetto più singolare di Toy Story sta nell'impostazione "multievento": ogni livello avrà una struttura differente, che può variare dal semplice platform al pacifico puzzle con grafica in stile Doom! Fanno poi la loro comparsa tutti i protagonisti della storia: troveremo così Woody, l'astronauta Buzz Lightyear, il dinosauro di pezza e tutti gli altri simpatici giocattoli. Tuttavia, a fronte di tutto ciò, il gioco risente del target cui è indirizzato, risultando estremamente facile. Di conseguenza, il difetto principale del titolo risiede nella sua longevità: basteranno poche ore di gioco disinteressato per completarlo. La versione Super Nintendo appare leggermente più curata nel comparto audio e gode di una palette più luminosa, mentre quella per Megadrive risulta più veloce e giocabile: a voi la scelta!

Nico "NiX" Barrecchia (nix@emuitalia.com)

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

SOFTWARE HOUSE: Arika per Capcom
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: Impact

Street Fighter EX doveva essere il terzo, attesissimo episodio della saga più famosa del mondo e invece è diventato il capostipite di una nuova serie. Nonostante quest'ennesimo rimando, i fan hanno ben accolto l'aggiornamento a tre dimensioni, soprattutto in ambiente PSone. Come ogni seguito, questo secondo capitolo cerca di migliorare ciò che il predecessore già offriva: graficamente, i personaggi sono più "levigati", gli effetti speciali più belli e i fondali più vari e animati, mentre il tutto è mosso velocemente e fluidamente. Anche il sonoro ha guadagnato qualche bel motivo in più, mentre la struttura di gioco è rimasta pressoché invariata. Di peso sono l'introduzione dell'Excel (simile alle Custom Combo della serie Alpha) e del Meteor Attack, un colpo potentissimo e spettacolare realizzabile solo con la Power Meter al terzo livello. Sicuramente, ciò che più vi colpirà in questa versione saranno l'opzione "Plus" e la quantità smodata di personaggi presenti (18), ai quali vanno aggiunti quattro boss segreti. L'unico neo (derivato forse dall'emulazione) sta nel fatto che questi ultimi sono sbloccabili solo con uno scomodo sistema temporale. Da notare inoltre il testo dei finali, purtroppo in giapponese. Nel complesso, Street Fighter Ex 2 Plus è un ottimo gioco, spettacolare e divertente.

Pave (Pave25@hotmail.com)

ngi internet
connessioni internet ad alta qualità

POWERED BY i.net

Davvero veloce!

NGI offre una linea completa di prodotti internet di altissimo livello grazie all'applicazione di soluzioni tecnologiche avanzate e degli apparati più veloci. I servizi offerti da NGI sono concepiti per incontrare i bisogni dell'utenza Power Users, sia privata sia aziendale e permettono all'utente di utilizzare contemporaneamente più applicazioni internet in modo veloce e del tutto affidabile.

nginternet connessioni internet ad alta qualità http://internet.ngi.it

F5 - ADSL

- Disponibile in 3 versioni: 300Kbit/s, 700Kbit/s, 1280Kbit/s in downstream senza limiti di traffico.
  La velocità di upstream è di ben 256Kbit/s per tutte le offerte.
- La prima ADSL italiana in modalità FAST che, rispetto alle configurazioni Interleaved utilizzate dai provider tradizionali, permette un ping inferiore e una velocità di download sensibilmente superiore.
- Le F5 a velocità minori di 1280Kbit/s sono già preconfigurate tecnicamente per la velocità massima di 1280/256.
- Possibilità di avere indirizzo IP statico e/o routing di rete di indirizzi da 8 a 32 IP e router a noleggio.

F5 ADSL

e-mail: **f5@ngi.it**

SA - SERVIZI AGGIUNTIVI

- Gestione dominio Internet
- Mailbox POP3/IMAP4/Webmail con sistema anti-virus e anti-spam
- Hosting completo di PHP, MySQL, statistiche e backup
- Dedicated Hosting per avere a disposizione un server connesso ad alta velocità.
- Infrastruttura di rete collegata a 2Gbit/s ad Internet con statistiche real-time.

e-mail: **sa@ngi.it**

F4 AUP – FLAT RATE ISDN

- Accesso ISDN e/o analogico su numero verde ad Internet pensato per gli utenti che da una connessione pretendono la massima qualità e velocità.
- Compressione dei dati anche su ISDN per aumento delle performance fino al 200%
- Permette di accedere ad Internet ad un costo certo e assolutamente economico a partire da 24 ¤ centesimi ogni ora.

F4 FLAT

e-mail: **f4@ngi.it**

NGI SPA - Via C.Correnti, 2 - 21100 Varese - Tel.: 0332.27451 - Fax: 0332.274555 - Società del gruppo I.NET SPA

Daniele "Wergio" Vergìni talentscout@xenia.it

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

Giochi e Demo:
talentscout@xenia.it
Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Grafica e Filmati:
talentart@xenia.it
Luciano Iurino
viale E. Montale, 28
70024 Gravina (BA)

Questo mese voglio parlarvi di un argomento che non riguarda direttamente la nostra rubrica, ma che merita sicuramente una menzione: trattasi dei fantastici lavori di Adriano (che potete ammirare nelle foto qui sotto), ovvero dei simulatori meccanici utilizzabili con i tipici giochi da PC. Sono rimasto veramente impressionato dal suo talento: complimenti! Altre foto delle sue realizzazioni sono reperibili sul sito web http://web.tiscali.it/simulatori/simulatori.html.

GAME DEV NEWS

Con mia grande sorpresa, questo mese ho scoperto un gioco italiano in fase di distribuzione in USA da parte della Got Game Entertainment. Si tratta di "Un Tranquillo Week-End a Capri" ("A Quiet Week-End in Capri" in inglese), di cui non ero al corrente: il gioco (sviluppato da padre e figlio, entrambi napoletani) è un'avventura in stile Myst, ma al posto della grafica pre-renderizzata fa utilizzo di fotografie digitali della bella Capri! Nonostante i dubbi che possono sorgere su un gioco realizzato in questo modo, devo dire che ho registrato solo pareri e recensioni entusiasti! Potete trovare maggiori informazioni sulla home page ufficiale, all'indirizzo http://www.weekendcapri.com.

Passiamo ora alla consueta rassegna di programmi e strumenti utili al game-dev: ricordate il programma di modellazione 3D Caligari Game Space di cui avevamo parlato sul numero di Natale? Vi informo che è uscita la versione 1.1 e ora il prodotto è acquistabile anche da gameprog.it/shop. Chi lo compra avrà a disposizione anche il supporto del sito ufficiale italiano, da poco inaugurato: http://www.kataxia.com/gamespace .

Annunciata ormai da qualche tempo, è finalmente stata rilasciata per il download una versione alpha di ShaderWorks, un interessante tool visuale per lo sviluppo di shader. Il tutto è reperibile qui: http://www.shaderworks.com.

Pubblicata anche la versione 5.2 di Game Maker, l'ormai noto tool simile a The Games Factory, ma completamente gratuito: le migliorie introdotte sono molte, fra cui registriamo la gestione della griglia per giochi del tipo isometrici, nuove librerie per particelle, suoni, controllo del CD, ecc. Per scaricarlo, visitate il sito ufficiale http://www.gamemaker.nl.

Concludiamo con un'interessante news apparsa su gamasutra.com, in merito all'accoppiata Linux-videogiochi: a quanto pare, la TransGaming Technologies ha annunciato l'inizio di una collaborazione con la Suse per portare su Linux i principali titoli videoludici... si spera che questa sinergia non si limiti a aggiungere WineX 3.2 alla distribuzione Suse, ma sia l'incipit per un lavoro più profondo e fruttuoso!

TALENT SCOUT

Il gioco di questo mese è Universal Soccer Manager, un tipico manageriale di calcio realizzato da Celso Riva. Non sono un esperto di calcio e manageriali, quindi per questo commento mi sono avvalso dell'aiuto di un amico, ovvero Giampiero Montanari. USM si presenta subito con un'interfaccia grafica molto gradevole (disponibile purtroppo solo in inglese, ma facilmente comprensibile); le caratteristiche salienti del gioco sono l'enorme database (fino a 25000 giocatori diversi) e la grande quantità di parametri dedicati a ogni atleta, che convive con una dimensione ridottissima del gioco e dei suoi salvataggi. Anche le risorse necessarie per giocare non sono esose (si parla di un P3 450 MHz). Dettagliatissima la parte relativa ai contratti, mentre molto interessante è la possibilità di giocare varie stagioni e osservare i calciatori che si ritirano, le nuove promesse che nascono, ecc. L'unica pecca del gioco è probabilmente la sua stessa complessità: i parametri sono talmente tanti che all'inizio si rischia di rimanere un po' spaesati... Il gioco è shareware (la versione che trovate sul DVD è un dimostrativo), ma se desiderate acquistare la versione completa al costo di 20 Euro potete farlo online tramite il sito ufficiale, http://www.universalsoccermanager.com.

Z-680 SPEAKERS SYSTEM. I primi altoparlanti multimediali che includono in un unico sistema con suono surround da 500 watt, certificazione THX® e decodifica Dolby® Digital, Dolby® Pro Logic® II e DTS®. Inoltre si connettono direttamente a qualsiasi lettore DVD, Playstation® 2, Xbox® e scheda audio PC, consentendone un utilizzo multipiattaforma.

www.logitech.com

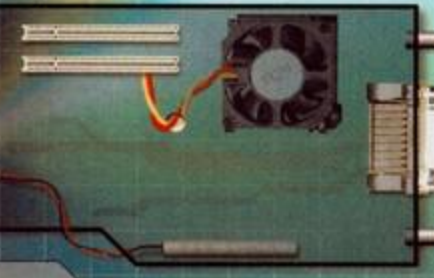
Logitech

SI COLLEGA A QUALSIASI SISTEMA. INCLUSO IL TUO SISTEMA NERVOSO.

©2003 Logitech. Tutti i diritti riservati. Logitech, il logo Logitech e i prodotti Logitech qui citati sono marchi, registrati o registrati di Logitech.

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

Hardware



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

Due cose caratterizzano l'hardware di questo mese: il ritorno della Modding Zone, una delle ultime novità introdotte dal Bossetti prima di salutarci e poi momentaneamente congelata dal sottoscritto, e l'arrivo dei nuovi, luccicanti grafici in 3D nelle recensioni, dovuti principalmente alla mia decisione di passare da Word 2000 a OpenOffice 1.1. Ma ora basta con le ciance, e tuffiamoci in questo mare di silicio! (ahi!).

OLIDATA STAINER 8030

Produttore: Olidata
Prezzo al pubblico: € 1500,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE	8
INNOVAZIONE	8
PRESTAZIONI	7
COMPETITIVITÀ	8

+ Processore centrale a 64 bit!
+ Dotazione hardware favolosa
− Ingombrante
− Chip video sottodimensionato

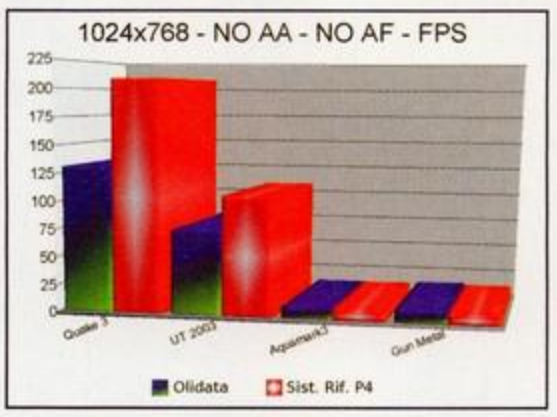
8

Negli ultimi anni il mercato dei notebook è cresciuto al punto da dividersi in due "trend": da una parte ci sono gli ultra-portatili, computer sempre più piccoli, maneggevoli e sottili che potrebbero essere nascosti in qualsiasi valigetta ventiquattrore; dall'altra, invece, troviamo i cosiddetti desktop-replacement, portatili che possono benissimo sostituire in tutto e per tutto il PC di casa. Lo Stainer 8030 fa indubbiamente parte della seconda categoria, visto che in cambio di un ingombro leggermente sopra la media dei notebook (33x28x3 cm circa), offre una dotazione hardware di primissimo piano. Il suo processore centrale è un Athlon 64 Mobile 3000+, capace di competere con relativa tranquillità con il nostro sistema di riferimento (la configurazione è in un box da queste parti), e i 256 MB di RAM sono più che sufficienti a far partire Windows XP e almeno due o tre applicazioni pesanti in multitasking, senza contare il fatto che sono in

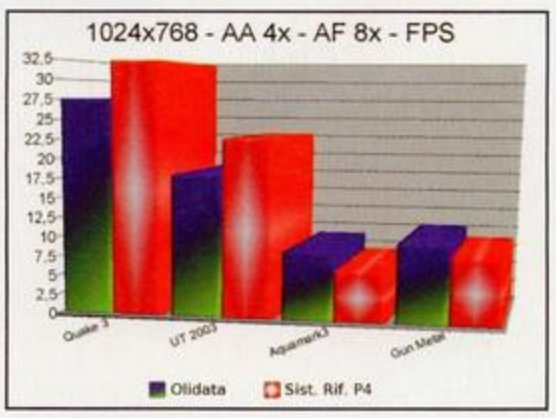
grado di accontentare la maggior parte dei videogiochi attualmente in circolazione. Chiunque li ritenga pochini, tuttavia, sappia che potrà portarli fino a 1 GB tramite i due banchi DIMM DDR liberi. Il sistema comprende anche un masterizzatore DVD-RW, un drive per i floppy e una porta PCMCIA, mentre il disco fisso, da 40 GB, dovrebbe essere più che sufficiente per qualsiasi applicazione in movimento. Certo, fossero stati 80 o 120 non ci sarebbe dispiaciuto affatto. Sul fronte video, tuttavia, cominciano le magagne: il monitor a matrice TFT da 15 pollici è ampio e dotato di una risoluzione hardware da 1024x768 pixel, è possibile osservarne i contenuti variando l'angolo della propria visuale, ma in questo modo i colori si sfalsano facilmente. Poco male, perché la resa è comunque molto buona. Ciò che invece proprio non convince è il chip video montato su questa "bestia": il Mobility Radeon 9000, non certo il peggiore ma indubbiamente in crisi, visto che è incapace di supportare direttamente le librerie DirectX 9 e, in quanto a velocità, risulta assolutamente inefficiente con tutti i giochi moderni, a partire da Halo in avanti. Certo, possiamo abbassare la risoluzione portandola a 640x480: ma sullo schermo LCD è davvero brutta da vedere. Buone notizie, invece, sul fronte del consumo: la batteria è in grado di alimentare il sistema per circa tre ore di uso "pesante" (noi ci abbiamo eseguito i benchmark a pieno regime), e si ricarica piuttosto velocemente. Terminiamo la disamina con le porte di cui è dotato: una parallela, una SVGA, una S-video, quattro USB 2.0, una firewire e una PS/2. Manca la seriale, ma ormai non serve più a niente: tanto il modem da 56kbps, così come la scheda Ethernet 10/100, sono integrate.

I BENCHMARK:

Abbiamo messo a confronto lo Stainer 8030 di Olidata (barre blu) con il nostro sistema di riferimento Pentium 4 a 3 GHz, su cui abbiamo montato una scheda grafica Radeon 9100 (la cosa più simile al chip video dello Stainer). Beh, i risultati parlano da soli: questo portatile è ottimo per chiunque abbia mille cose da fare col portatile, ma non intende giocarci spessissimo. Gli hardcore gamer, forse, preferirebbero una soluzione con chip Mobility Radeon 9600 o FX5600GO!.



▲ **A 1024x768 pixel notiamo un notevole distacco con Quake 3 Arena, dovuto però maggiormente al tipo di CPU utilizzata: è arcinoto, infatti, che sulle soluzioni AMD questo gioco va lento. Aquamark 3 e Gun Metal, in ogni caso, mettono a nudo le debolezze del Mobility Radeon 9000, inadeguato per i giochi moderni.**



▲ **Attivando i filtri AA 4x e AF 8x le distanze si accorciano, ma è solo un'illusione ottica: nella maggior parte dei test siamo al di sotto dei 20 frame per secondo, il che significa che la grafica scatterà continuamente. Non è la prima volta che ci capita di valutare i computer di questa marca e notare dei comparti grafici non all'altezza di tutto il resto.**

HARDWARE

NEWS

NVIDIA ALLA RISCOSSA!

Dopo aver subito una serie di clamorose sconfitte sul fronte delle prestazioni, e aver recuperato solo parzialmente il proprio ruolo di leader nella grafica tridimensionale consumer con i chip FX5950 e FX5700 Ultra, nVidia punta ancora su NV35 per il rilancio, con una mossa che sicuramente andrà a infastidire ATi e che potrebbe rivoluzionare il mercato delle schede mid-range: produrre una scheda del tutto analoga alla FX5950 (con bus memoria a 256 bit, DDR-II, ecc. ecc.) ma piazzarla a 200 dollari, sulla stessa fascia di prezzo delle Radeon 9600XT e delle FX5700 Ultra. Il nuovo modello si chiama 5900XT e già diverse marche hanno inserito delle schede basate su questo processore, che funziona alla velocità di 400 MHz. Va detto che già da tempo A-Ti ha fatto qualcosa di simile con il Radeon 9800SE, ma disattivando quattro delle otto pipeline originali. Il 5900XT, al contrario, sarà del tutto identico al fratello maggiore 5950, ma andrà soltanto più piano. Il primi test, pubblicati da Tech Report (http://techreport.com/reviews/2003q4/geforcefx-5900xt), sono molto promettenti. Analogamente, sono stati introdotti sul mercato anche i chip 5600XT, destinati alla fascia economica. Attendiamo comunque le prime schede 5900XT per la prova dei fatti.

UN NUOVO BENCHMARK ALL'ORIZZONTE

Si chiama D3D RightMark e si può scaricare dal sito http://3d.rightmark.org, un

CONFIGURAZIONE DI PROVA

Tutti i nostri test sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 da 3 GHz (FSB 800) su scheda madre reference Intel i875, 512 MB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 3.10 e Detonator 53.03, DirectX 9.0b. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

ABIT AI-7

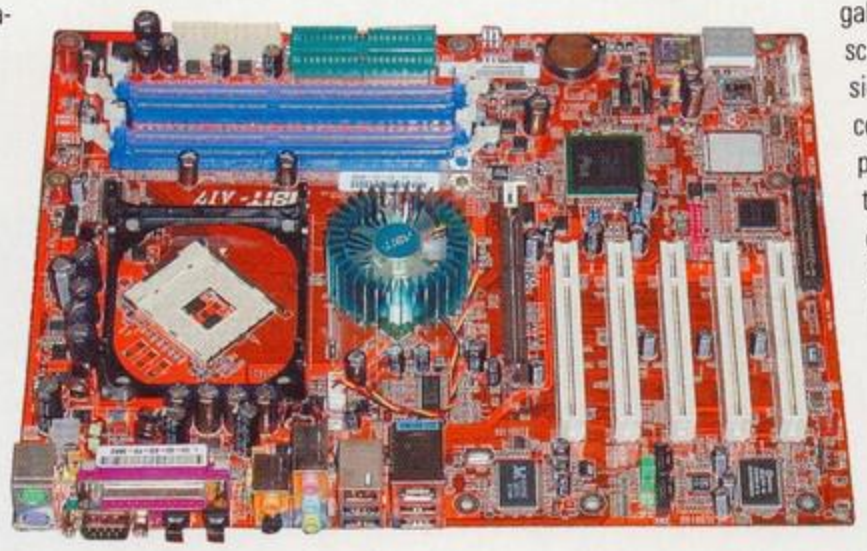
Produttore: Abit
Prezzo al pubblico: € 150,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 7
INNOVAZIONE 8
PRESTAZIONI 8
COMPETITIVITÀ 7

+ Sistema uGuru integrato
+ Ha tutto quello che serve
− Instabile alle impostazioni più "tirate"

8

La scheda madre AI-7 di Abit è sicuramente notevole. È basata sul chipset i865 di Intel ma, grazie alle scelte operate da chi l'ha realizzata, non fa rimpiangere assolutamente le soluzioni basate su i875, riuscendo spesso e volentieri a superare queste ultime nei benchmark. Non a caso, l'abbiamo voluta provare con il Pentium 4 EE da 3,2 GHz recensito in queste stesse pagine, e il risultato è stato eccezionale: 400 frame per secondo a Quake 3 Arena (1024x768, GeForce 5950 Ultra) quando la scheda madre Intel del nostro sistema di riferimento si è arresa a 385. Certo, si tratta di un'inezia, ma rende comunque l'idea. Quanto a periferiche integrate, non ci possiamo certo lamentare: l'audio a 5.1 canali è pulito e sfruttato senza problemi dai DVD e dalla maggior parte dei videogiochi, inoltre sono supportate tutte le più moderne tecnologie, dall'AGP 8x all'USB 2.0, dai dischi SATA (2 controller, anche RAID) alle porte firewire. Manca, invece, il supporto gigabit Ethernet, visto che la scheda di rete si ferma ai classici 10/100 Mbps. Ciò che comunque costituisce l'aspetto più interessante della AI7 è la tecnologia uGuru, costituita da un chip integrato capace di tenere sotto controllo sia il funzionamento della scheda, sia le frequenze dei vari "comparti", rendendo l'aggiornamento del BIOS e l'overclock due giochi da ragazzi. Per chi preferisce le vie tradizionali, tuttavia, il BIOS Softmenu consente di modificare a mano tutti i parametri di funzionamento, permettendo al PC dotato di AI7 di raggiungere velocità davvero inaudite. Attenzione, però: ai livelli estremi consentiti da uGuru, purtroppo, il sistema diventa instabile. In ogni caso, è veramente un'ottima scheda.



INTEL PENTIUM 4 EXTREME EDITION 3,2 GHz

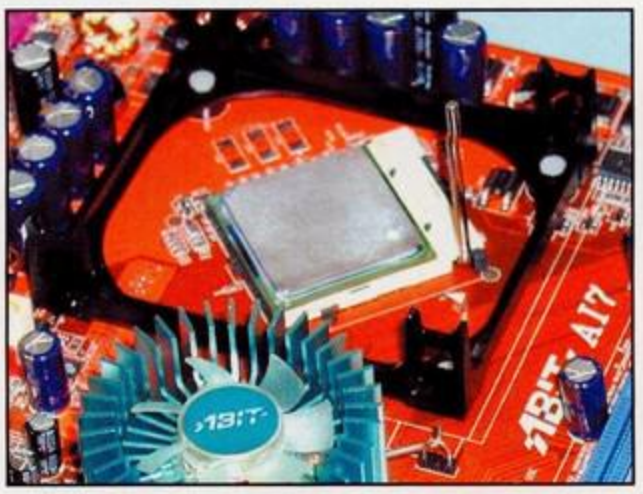
Produttore: Intel
Prezzo al pubblico: € 1160,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 6
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 7

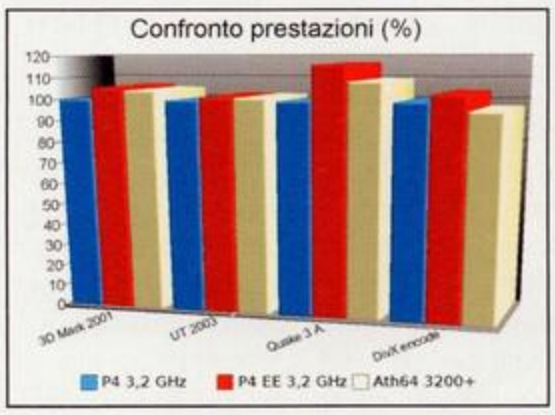
+ 2 MB di cache L3
+ Velocissimo
− Non distacca la concorrenza
− Costa un'esagerazione

7

Il Pentium 4 EE è la risposta di Intel all'Athlon64 FX-51, primo processore ultra-potente destinato agli hardcore gamer più affamati di prestazioni, costino quel che costino. Il risultato è una CPU che monta una cache di terzo livello da ben 2 megabyte, ma che non ha bisogno di una scheda madre particolare o di memorie costosissime per funzionare: basta una qualsiasi motherboard per P4 con socket a 478 contatti e chipset compatibile con il front side bus a 800 MHz, in pratica tutte quelle basate su chipset i865, i875 e compatibili. Come l'edizione normale, anche il Pentium 4 EE punta moltissimo sull'HyperThreading, una tecnologia che consente l'esecuzione contemporanea di due thread e, ovviamente, comprende il set di istruzioni SSE2. Inutile dire che questa CPU si è comportata benone con tutte le applicazioni con cui l'abbiamo messa alla prova. Dai videogiochi alla compressione dei dati, dall'esecuzione di più programmi alle conversioni video, non c'è stato praticamente software in grado di metterla in crisi, o comunque di farle fare brutta figura (certo, considerando gli standard attuali: se pretendiamo di farle trovare in un istante tutti i numeri primi da 1 all'infinito, di sicuro non ci può riuscire!). L'unica perplessità riguarda il prezzo di tutto questo: 1000 € sono pur sempre 1000 €, e con quella cifra si può comprare un sistema completo. Inoltre, il balzo prestazionale rispetto a un Pentium 4 da 3,2 GHz (500 euro) o un Athlon64 3200+ (550 euro) non è così notevole da giustificare una differenza di prezzo così consistente.



I BENCHMARK



▲ Abbiamo messo a confronto fra di loro un Pentium 4 da 3,2 GHz (barre blu) con il Pentium 4 EE (barre rosse) e con un Athlon64 3200+ (NON FX-51, barre gialle), e li abbiamo messi alla prova con 3D Mark 2001, Quake 3 Arena, Unreal Tournament 2003 e una sana conversione da Mpeg2 a Mpeg4 (DivX). Ponendo a 100 i risultati del P4 da 3,2 GHz di riferimento, si nota come l'EE abbia fatto registrare incrementi che variano dal 2 al 16%, col fiato dell'Athlon64 sempre sul collo. Troppo poco per un raddoppio del prezzo.

nuovo programma di benchmarking col quale è possibile verificare la potenza complessiva della propria scheda video. Come negli altri programmi del genere, il software si preoccupa di sottoporre la scheda video a una serie di test sintetici che focalizzano la loro attenzione su diversi aspetti (fill rate, shader, ecc), per poi proporre una valutazione complessiva. D3D RightMark può tornare utile anche ai programmatori in erba, visto che le parti dedicate alla programmazione degli shader sono open source. Questo software ha bisogno delle librerie DirectX 9 per funzionare.

SIS755: E L'ATHLON64 VOLA

SiS si è lanciata per ultima nella produzione di chipset per processori Athlon64 ma, almeno sulla carta, sembra aver fatto bene ad attendere: entrambe le soluzioni attualmente più in voga, nForce3 e VIA KT800, hanno infatti dei problemi. Il primo è perfettamente aderente alle specifiche HyperTransport di AMD, è a singolo processore, ma non va al massimo della velocità consentita. Il secondo, dal canto suo, raggiunge il massimo della banda concessa da HyperTransport, ma è una soluzione a doppio chip, e il bus che collega il northbridge al southbridge viaggia "soltanto" a 500 MHz, generando un possibile collo di bottiglia. SiS ha sviluppato una sua tecnologia chiamata HyperStreaming, che consente di ottimizzare la banda a disposizione con un guadagno in velocità di tutto il sistema. Il chipset 755 si compone anch'esso di northbridge e southbridge, ma a collegarli è un bus multidirezionale proprietario, MuTIOL, ampio 16 bit e capace di andare a 1 GHz. Il southbridge utilizzato è il 964, che integra controller EIDE ATA-133, Serial ATA a 2 canali, e gestisce fino a 8 porte USB 2.0.

NEWS

MSI FX 5700 Ultra TD-128

Produttore: MSI
Prezzo al pubblico: € 250,00 (IVA inclusa)

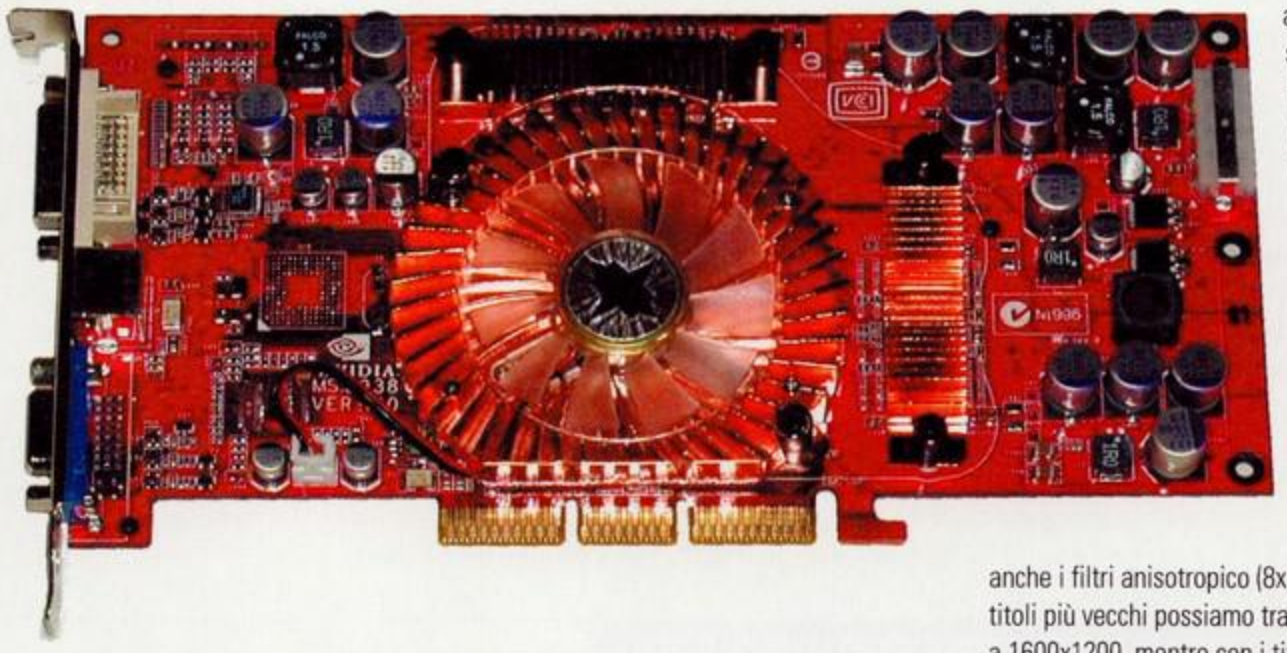
INSTALLAZIONE 7
INNOVAZIONE 7
PRESTAZIONI 8
COMPETITIVITÀ 9

+ Qualità video convincente
+ Dissipatore efficace e poco rumoroso
− Velocità analoga a soluzioni concorrenti

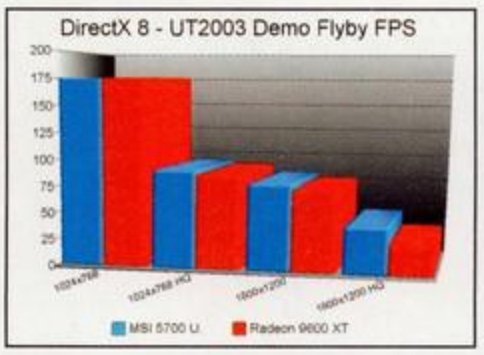
9

Best Buy

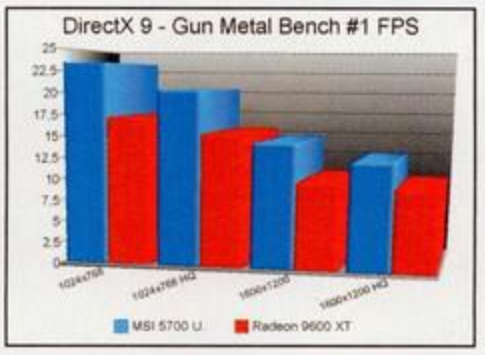
Questa scheda, dobbiamo ammetterlo, ci è proprio piaciuta. Come GPU centrale adotta un GeForce FX5700 Ultra, versione più economica dell'FX 5950, piazzato alla frequenza di lavoro standard di 475 MHz. Come memorie, invece, monta 128 MB di DDR-II con accesso a 128 bit, più o meno le stesse che nVidia aveva utilizzato – con scarsi risultati – sulle prime schede GeForce FX 5800 da lei prodotte un anno fa. Va detto, però, che mentre gli FX5800 erano chip pensati per la fascia alta che proprio non ce la facevano, gli FX5700 sono derivati da NV35, quindi dall'ultima famiglia di GeForce FX, e sono pensati per la fascia media del mercato. E, con questi processori e alle frequenze di 900 MHz, i moduli DDR-II danno davvero degli ottimi risultati (ovviamente rapportandoli alla fascia di prezzo in cui va a inserirsi questa scheda, la stessa dei Radeon 9600 XT e delle vecchie GeForce 4 ti4200 prima che il loro prezzo crollasse in seguito all'obsolescenza). Ciò che possiamo aspettarci da questa scheda, dunque, è di poter giocare fluidamente con qualsiasi videogioco odierno a 1024x768 pixel, attivando anche i filtri anisotropico (8x) e antialiasing (4x). Coi titoli più vecchi possiamo tranquillamente spingerci a 1600x1200, mentre con i titoli futuri saremo costretti a rinunciare prima ai filtri, poi all'alta risoluzione, e infine ai dettagli, ma questo accadrà molto probabilmente nel giro di due anni. Ovviamente ci sono delle eccezioni: Gun Metal riesce a mettere a sedere perfino le schede grafiche più potenti sul mercato, figuriamoci questa, ma dal mio punto di vista non bisogna curarsi troppo di questo dato. Come per gli altri chip GeForce FX, il punto di forza è rappresentato dal calcolo poligonale, mentre le maggiori debolezze si insidiano nel fill rate (comunque abbastanza vicino a quello di un Radeon 9600 XT) e negli shader 2.0, che si rivelano meno efficienti rispetto alla concorrenza di ATi. Ciò si farà sentire soprattutto nei giochi che ne fanno uso, in particolare il prossimo Half-Life 2, ma va doverosamente fatto notare che le ultime versioni dei driver Forceware (i successori dei Detonator) hanno compiuto davvero balzi da gigante, e i risultati ottenuti con il benchmark Aquamark 3, che pure fa uso degli stessi shader, lascia davvero ben sperare. Per chiudere in bellezza, ricordiamo il favoloso bundle che comprende Morrowind, Tom Clancy's Ghost Recon, Duke Nukem Manhattan Project, sette demo di altri giochi, il software VirtualDrive, RestoreIT, WinDVD 5.1 e naturalmente tutta la suite di cavetti, interfacce, programmi multimediali, driver, tweaker necessari per personalizzare la scheda.



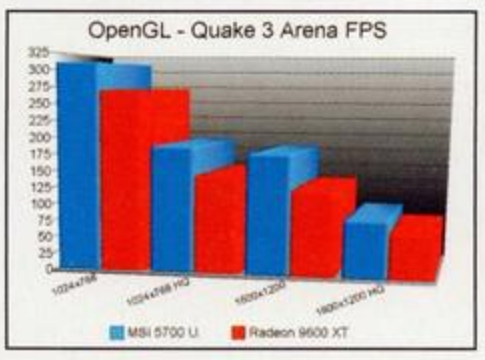
I BENCHMARK: Abbiamo messo a confronto la FX 5700 Ultra di MSI (barre blu) con una delle migliori soluzioni Radeon 9600 XT sulla piazza, vale a dire quella di Asus (barre rosse), e i risultati sono stati questi. Attenzione, però, perché i nostri test sono solo quattro su tutti quelli possibili: se avessimo incluso anche Splinter Cell, Serious Sam 2, Vice City, l'ultimo Tomb Raider e chissà quanti altri, alla fine avremmo ottenuto risultati a pari merito. Di conseguenza, il nostro consiglio è di acquistare la scheda di cui più ci fidiamo, o, perché no, semplicemente quella che costa meno fra le due.



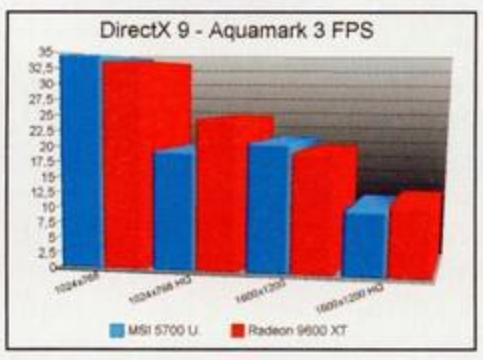
▲ **Unreal Tournament 2003, da solo, riassume la situazione delle due schede a confronto, che offrono le medesime prestazioni.**



▲ **Gun Metal è dominio delle schede nVidia, si sa. Comunque anche a 1024x768 senza filtri non si sfiora nemmeno la media dei 25 fps. Pochi.**



▲ **I risultati di Quake 3 Arena, ormai, sono quanto meno scontati. Francamente, manteniamo in vita questo test semplicemente perché DooM 3 tarda ad arrivare, ma si sente il bisogno di una prova OpenGL un po' più matura.**



▲ **Aquamark 3 mette in risalto le difficoltà degli shader 2.0, che si fanno più evidenti attivando i filtri. L'uso di un bus memorie a 128 bit, invece che a 256 come nelle FX di fascia più alta, non consente il recupero dello svantaggio.**

HARDWARE

NEWS

S3 TORNA ALLA RIBALTA

Tanti, tantissimi anni fa, quando nessuno sapeva ancora cosa fossero OpenGL e Direct3D, S3 diventava un'azienda di successo grazie ai suoi chip video ViRGE che, a costi davvero contenuti, offrivano una primordiale accelerazione 3D. Nelle confezioni venivano spesso incluse alcune versioni ottimizzate dei giochi più affascinanti dell'epoca (parliamo di DooM e di Descent, eh...). Poi però venne alla ribalta 3Dfx e, con il suo Voodoo, si lasciò pesantemente alle spalle i timidi tentativi di S3, da allora costretta a inseguire la

stessa 3Dfx, ATi e nVidia con prodotti di scarsa qualità come i chip Savage. Oggi, dopo quattro anni di oblio, S3 torna alla ribalta con la sua nuova tecnologia DeltaChrome, e i suoi nuovi processori che, nelle intenzioni dell'azienda, dovrebbero dare del filo da torcere ad ATi e nVidia soprattutto nel settore di mercato mainstream. Il 2004, però, sarà anche l'anno di NV40 e R420. Vedremo come se la caveranno i chip di S3, tutt'oggi in fase di testing e con driver ancora instabili, di fronte a questi mostri e all'inevitabile calo di prezzi che subiranno le tecnologie attuali.

DISCHI FISSI SEMPRE PIÙ PICCOLI

Stando a quanto affermato da CDRInfo e Digit-Life (che hanno appreso la notizia da siti giapponesi), Toshiba ha in serbo un hard disk di dimensioni a dir poco microscopiche: 0.85" (21.6mm) di diametro, addirittura più piccolo dei dischi Hitachi di cui già vi avevamo parlato! Gli utilizzi di dischi di queste dimensioni sono svariati, e

HERCULES 3D PROPHET 9800 XT CLASSIC

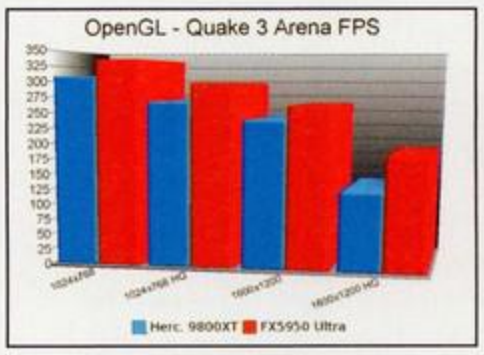
Sul numero di novembre di TGM abbiamo recensito la reference board di ATi per il suo chipset più potente: il Radeon 9800 XT e, nel frattempo, abbiamo visto che la soluzione di Asus, basata sul medesimo processore e dotata, a fronte di prestazioni leggerissimamente inferiori, di un bundle software davvero eccezionale. È venuto il momento di esaminare anche la scheda prodotta da Hercules che, come sempre, si attesta ai massimi livelli sul fronte della qualità video (mai un alone, mai un carattere sfocato nemmeno alle più alte risoluzioni) ma, in cambio, non offre molto "valore aggiunto" ai suoi utenti che. A un costo indubbiamente inferiore rispetto alla concorrenza, non ottiene alcuna possibilità di acquisizione dell'immagine (ViVo), e neppure un bundle software particolarmente generoso: il solito coupon per Half-Life 2, un gioco e PowerDVD 5, con il quale è possibile godere dell'ottima qualità di riproduzione dei DVD da parte di questa scheda video. Se non altro, le prestazioni sono del tutto identiche a quelle della reference di due mesi fa e, anche se nel frattempo nVidia ha tappato tutti i buchi con le FX5950, va detto che questa scheda offre una velocità del tutto analoga e un'immagine più brillante e definita.

Produttore: Hercules
Prezzo al pubblico: € 550,00 (IVA inclusa)

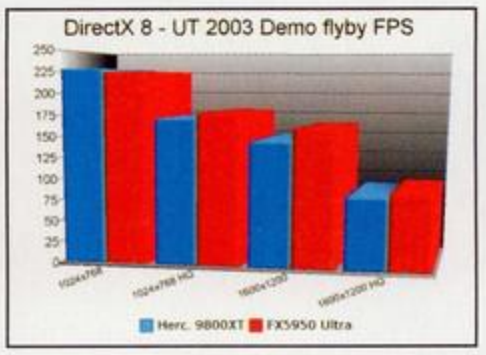
7 INSTALLAZIONE
7 INNOVAZIONE
9 PRESTAZIONI
8 COMPETITIVITÀ

+ Qualità video eccezionale
− Prezzo elevato
− Bundle software migliorabile

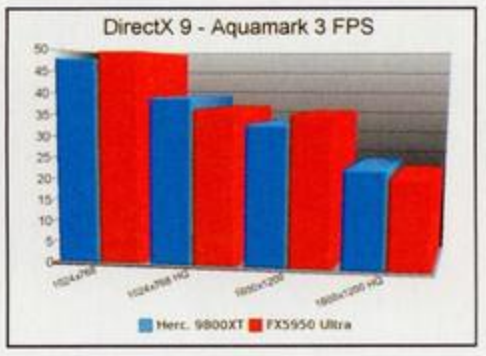
8



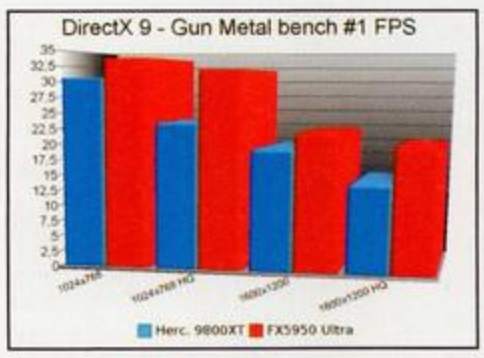
▲ **Come al solito, Quake 3 Arena è un campo di battaglia facile per le schede nVidia. La 3D Prophet comunque si difende bene, mantenendo il gioco al di sopra della soglia dei 125 fps anche a 1600x1200 con i filtri attivati!**



▲ **La maggiore potenza del chip GeForce nel calcolo poligonale si fa sentire soprattutto in quelle occasioni dove si fa poco uso degli shader, e Unreal Tournament 2003 è un limpido esempio. Tuttavia le prestazioni tendono a essere del tutto analoghe.**



▲ **Aquamark 3 mette in evidenza uno dei punti a favore di ATi: facendo uso degli shader 2.0 e attivando i filtri, le perdita di velocità è più contenuta rispetto alle soluzioni di nVidia. Il che è importante perché nei prossimi mesi tutti i giochi faranno uso degli shader e tutti vorranno attivare i filtri...**



I BENCHMARK: Abbiamo messo a confronto la Radeon 9800 XT di Hercules (barre blu) con la reference board di nVidia del GeForce FX5950 (barre rosse) e, come al solito ormai, sul fronte della velocità non ci sono grosse differenze: dove vince una perde l'altra, e in media possiamo dire che le prestazioni sono del tutto analoghe. È tuttavia sul fronte dell'immagine che la 3D Prophet gioca le sue carte migliori, e come sempre ha un asso nella manica.

◀ **Per la 3D Prophet 9800 XT, Gun Metal rappresenta una vera e propria sconfitta. A 1600x1200 punti, in ogni caso, nessuna delle due schede è in grado di offrire un framerate decente.**

HOLLYWOOD@HOME 7.1 SOUNDCARD

Se stavate cercando una scheda audio relativamente economica e capace di spedire il suono del vostro computer su otto altoparlanti, beh, l'avete trovata. Questa scheda PCI, basata sul processore Envy24HT-S di VIA, consente la riproduzione dell'audio tanto in stereofonia, quanto su sistemi di 5.1, 6.1 e 7.1 altoparlanti, offrendo pieno supporto al Dolby Surround e alle tracce DTS dei film su DVD. Il supporto degli otto canali, tuttavia, è limitato a Windows XP (sulle altre versioni la scheda offre al massimo la riproduzione 5.1). Ideale per le applicazioni multimediali e per i videogiochi (anche se i driver devono maturare ancora un po'), questa scheda è dotata di quattro uscite stereofoniche per il collegamento delle casse, un ingresso Line-In, un ingresso microfono e un'uscita ottica S/PDIF. A questo prezzo, è veramente un affarone.

Produttore: Gainward
Prezzo al pubblico: € 49,00 (IVA inclusa)

7 INSTALLAZIONE
6 INNOVAZIONE
8 PRESTAZIONI
9 COMPETITIVITÀ

+ Costo decisamente contenuto
+ Suono pulito
− I sistemi a 8 altoparlanti sono piuttosto costosi

8

NEWS

riguardano il mondo mobile. Pensiamo per esempio alle macchine fotografiche e alle telecamere digitali, o anche ai telefonini: quali mostri potrebbero diventare, con un disco fisso da 2-3GB a disposizione? Un quantitativo di memoria indubbiamente maggiore di quello attualmente concesso dalle classiche flash/multimedia card. Il prezzo atteso è di circa 270 dollari e i primi modelli verranno commercializzati in Giappone nell'estate del 2004.

IL BORSINO DEI CHIPSET VIDEO

Continuano le voci, le smentite e gli annunci ufficiali di nuovi accordi fra le case produttrici di schede video e i produttori di chipset. L'indicazione più chiara dell'ultimo semestre è che la fiducia dei primi si sta spostando sempre più dal fronte nVidia a quello di ATi, anche se non sono pochi i produttori che hanno deciso di adottare entrambe le soluzioni e guardarsi in giro, perché no, alla ricerca di altri competitor. Fra gli ultimi annunci ci sono quelli di Creative, che produrrà una linea di schede video ATi sfruttando le industrie di MSI: anche quest'ultima avrebbe dovuto produrre schede Radeon, ma l'accordo è saltato all'ultimo minuto. Epox ha invece deciso di iniziare a produrre schede video, e lo farà con nVidia, mentre si vocifera che Terratec e Abit passeranno presto ad ATi. Abit, inoltre, parrebbe interessata anche ad alcune soluzioni di XGI, allo scopo di rendere più varia la rosa di prodotti. Confermato, invece, il supporto a XGI di Club3D.

SAITEK CYBORG EVO

Da vecchio giocatore quale sono, non posso non provare un po' di nostalgia per i joystick, a tutti gli effetti il primo dispositivo di controllo che abbia mai visto per un videogioco. Peccato però che l'estrema versatilità della combinazione di mouse e tastiera, unitamente alla geniale comodità dei joypad, abbia relegato questa tipologia di periferiche a una nicchia di mercato ben precisa: gli amanti delle simulazioni. Altra vera e propria iattura dei joystick per PC è la pretesa, da parte delle aziende produttrici, di costruire apparecchi "anatomici", in grado cioè di essere comodissimi per l'utente. Ahimè, io sono mancino, e quasi tutti i joystick del mondo sono strutturati sulla mano destra. Il Cyborg Evo di Saitek, così come il suo modello predecessore, è invece del tutto configurabile. È possibile, cioè, staccare tutti quei pezzi che lo rendono comodo per i destrorsi e girarli in modo che possano funzionare, esattamente alla stessa maniera, anche sui mancini. La perfetta simmetria dell'apparecchio, poi, fa il resto, rendendo immediatamente questo joystick uno dei miei preferiti in assoluto. Anche l'impugnatura in alto può essere modificata, adattandola così alla lunghezza del pollice e dell'indice. Insomma, più configurabile di così proprio non si può! La sensibilità è buona, gli assi sono tre e c'è pure un throttle sulla base. In altre parole, questo prodotto si dimostra veramente all'altezza della situazione, soprattutto perché è uno dei pochi che riesce a superare – con classe, bisogna ammetterlo – il problema dei mancini. Se non pensate che gli effetti Force Feedback siano fondamentali in un joystick e state cercando qualcosa di valido e semplice, ora sapete cosa comprare.

Produttore: Saitek
Prezzo al pubblico: € 40,00 (IVA inclusa)

7 INSTALLAZIONE
5 INNOVAZIONE
8 PRESTAZIONI
9 COMPETITIVITÀ

+ Facile da installare e configurare
+ Si adatta facilmente a ogni tipo di mano
− Nulla di particolarmente innovativo

7

TERRATEC MISTIFY BLACK WIDOW

Ecco lo switch di rete ideale per i vostri lan-party domestici! Il Black Widow è, infatti, un ottimo switch, che consente di collegare fra loro fino a cinque computer (oppure di ampliare una rete già esistente per mezzo della porta uplink), e che si caratterizza per due aspetti: le dimensioni estremamente ridotte, assimilabili a quelle di un pacchetto di sigarette o di un mazzo di carte da gioco, e la possibilità di essere alimentato anche grazie a una semplice porta USB, il che lo rende capace di operare anche in una rete di PC portatili funzionanti a batteria (semmai ci fosse un'esigenza di questo genere). Lo switch supporta qualsiasi tipo di rete 10/100, e dispone di cinque porte ethernet RJ45. I suoi vantaggi sono la versatilità e la portabilità, oltre che l'aspetto sbarazzino. Anche il costo, inferiore ai 40 euro, è estremamente contenuto: è vero che per quel prezzo è facile trovare altri hub o switch in grado di ospitare fino a otto postazioni, ma nessuno di essi è così piccolo, né si può alimentare attraverso l'USB di un computer!

Produttore: Terratec
Prezzo al pubblico: € 39,99 (IVA inclusa)

9 INSTALLAZIONE
7 INNOVAZIONE
9 PRESTAZIONI
8 COMPETITIVITÀ

+ Piccolo come un pacchetto di sigarette
+ Si può portarlo facilmente in giro
− Solo cinque porte in totale

9

HARDWARE

NEWS

DUE NUOVI ATHLON 64

Sono due i modelli di Athlon64 che AMD ha deciso di commercializzare nelle scorse settimane. Il primo, 3000+, è orientato alla fascia media di mercato, condivide con il modello 3200+ la stessa velocità di 2100 MHz, ma ha una cache di livello L2 "decurtata" a 512 KB, rispetto al megabyte originario. Di questo processore esiste anche una versione mobile, espressamente realizzata per i computer portatili. L'altro modello, annunciato in pompa magna, è il 3400+, che eleva la frequenza di funzionamento a 2200 MHz, la stessa dell'FX-51, ottenendo peraltro prestazioni più o meno allineate nella maggior parte dei test.

MUVO TX: 512 MB DA PORTARE NEL TASCHINO

Non si arresta l'evoluzione del MuVo, il popolare lettore MP3 portatile di Creative. A pochi mesi dal lancio dell'NX, in grado di portare la capienza del lettore a 128 MB e di incorporare un comodo display illuminato, ecco l'annuncio di un nuovo modello, il TX, in grado di portare a 512 MB la capienza complessiva. Anche se in giro ci sono lettori dotati di dischi fissi da 10 GB e oltre, vale la pena ricordare le dimensioni estremamente ridotte di questo apparecchio, che può essere "caricato" semplicemente sfilandolo dalla custodia di alimentazione, e inserendolo in una porta USB. Finalmente, il nuovo MuVo supporterà il protocollo USB 2.0, aumentando notevolmente la velocità di trasmissione della musica da e verso il computer..

Modding Zone

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

Come annunciato, il terzo giorno è resusc... ehm, dopo alcuni mesi di pausa tecnica (giusto il tempo di riorganizzare la rubrica) torna anche la Modding Zone, che si ripresenta sotto forma di mini-recensioni con tanto di pagellina proprietaria. Le voci sono tre: Funzionalità (quanto serve, effettivamente, e come svolge il proprio dovere); Installazione (quanti insulti devo tirare prima di vederlo funzionare. Meno ne tiro e più si alza il voto) e Cool Factor (tamarraggine intrinseca dell'oggetto).

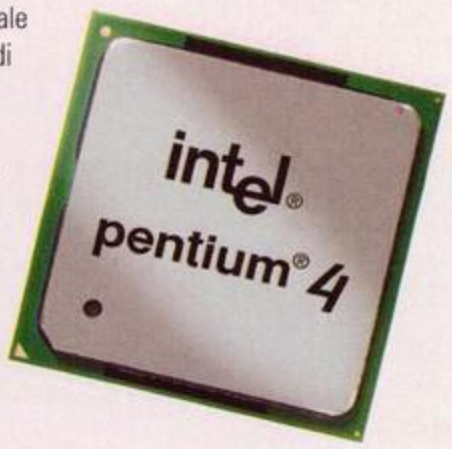
MISTIFY IT! INTEL CPU COOLER

Distributore: Terratec
Prezzo al pubblico: € 20,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 7
INSTALLAZIONE 8
COOL FACTOR 5

9

Questo dissipatore è dotato di cuscinetti che limitano leggermente il rumore causato dalla ventola, assicurando una buona dissipazione del calore e un rumore totale inferiore ai 25 dB. La linea è classica, l'installazione (e la rimozione) semplice, senza problemi dovuti a dimensioni eccessive o a componenti fuori misura che ne rendono difficile l'alloggiamento. Ideale per le schede Abit dotate di dissipazione OTES, ma buono in tutte le situazioni, ha – a nostro avviso – il difetto di essere un po' troppo serioso. Ottimo per l'utente cool, un po' meno per quello trendy.



MISTIFY IT! COLD LIGHT CATODE RED

Distributore: Terratec
Prezzo al pubblico: € 20,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 6
INSTALLAZIONE 7
COOL FACTOR 9

8

Questo neon rosso della Terratec si può montare facilmente all'interno del case per mezzo di un velcro biadesivo, fornito in dotazione. Per attivarlo basta agire su un interruttore a levetta da installare nelle feritoie posteriori del case (andando così a occupare uno slot libero – e non sempre se ne ha uno a disposizione), mentre per l'alimentazione sfrutta un normale connettore Molex, piazzato però vicino al pulsante (il che rende non sempre facile far girare i cavi in modo opportuno). Il cavetto comprende anche un'estensione a cui collegare un sensore musicale, in grado di accendere il neon soltanto quando sollecitato da suoni o rumori esterni, ottenendo una tamarrissima luce psichedelica. Noi comunque lo preferiamo sempre acceso.

TECHSOLO TC10SR/BR

Distributore: Techsolo
Prezzo al pubblico: € 75,00 (IVA incl.)

FUNZIONALITÀ 9
INSTALLAZIONE 8
COOL FACTOR 7

8

Il tempo dei PC anonimi, dei parallelepipedi grigiastri e senza un minino di personalità è ormai finito per sempre, e trovare dei case un po' più fantasiosi, che arricchiscano la scrivania con qualche gioco di luce e siano nel contempo funzionali è diventata una parola d'ordine. Questo case, per esempio, rientra appieno nella categoria del "tamarro, ma con gusto", visto che ci consente di osservare l'interno del nostro computer attraverso una parete trasparente. Quest'ultima è arricchita da un motivo tribale che, al centro, monta anche una ventolina di raffreddamento, utile a mantenere la temperatura interna un po' più bassa. Diversamente da altri case, il TC10 SR (o BR, dipende dal colore: argento l'SR, nero il BR) non include un alimentatore, che andrà invece acquistato a parte. Approfittiamone, quindi per comprarci un bell'alimentatore possente, da 420 W e oltre, a seconda di tutto ciò che intendiamo alimentare. In compenso, nel case troveremo ad attenderci anche una luce al neon di colore rosso, che potremo facilmente montare all'interno dell'apparecchio per mezzo di due viti o, perché no, di comune velcro biadesivo. Una volta che il computer sarà montato (operazione semplice da svolgere, visto che il case lascia parecchio spazio per operare), il floppy e i CD-ROM saranno coperti da un grosso sportello frontale, decorato da un'elegante marchio centrale che s'illumina quando accendiamo il PC. Più in basso invece trovano alloggiamento due porte USB (forse collegarle alla scheda madre è la rogna maggiore – ma non possiamo farci nulla) e due jack per il microfono e le cuffie. La loro funzionalità, però, dipende tutta dalla scheda audio o dalla scheda madre che stiamo usando.

FragZone

Matteo "ToXiC SnIcEr" Lorenzetti elvin@xenia.it

Prima o poi avrebbe dovuto far capolino l'editoriale dell'Elvin ammalato: non sono ancora ridotto a letto con il portatile sulle ginocchia, ma poco ci manca; a peggiorare la situazione fisica disastrata si sono poi messe una devastante partita a calcetto, in cui il ToSo ha pensato di piazzarmi una bella pallonata in faccia (grazie, caro) e una contrattura alla gamba destra, almeno questa in fase di lenta guarigione.
Non c'è che dire, mi sento come il Duspa, ovvero vecchio e stanco...
Cura al Gerovital permettendo, ci rivediamo il mese prossimo!

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Fanatico di Jedi Academy? Il server di M4D ti spetta su TGM Online!

NET GAMING TEMPLE

Vista la sua assidua presenza sulle pagine di TGM Online, grazie all'abbondante segnalazione di LAN party a esso legati, questo mese parliamo di Net Gaming Temple (http://www.athenagt.net/ngt/), giovanissimo locale aperto il dicembre scorso con 12 postazioni, connessione Internet a due Mbit, una ventina di giochi licenziati e un paio di console. NGT nasce con lo scopo di promuovere il netgaming e di introdurre il concetto di progaming nella capitale: lo scopo sarà raggiungibile grazie all'organizzazione di molteplici eventi e tornei a premi, spesso segnalati nell'area LAN Party di TGM Online.

Nonostante ci sia una grande quantità di titoli nuovi, i più giocati in assoluto all'interno del locale non si trovano tra le novità, eccezion fatta per Call of Duty. Quake III, Starcraft, WarCraft 3 e Counter-Strike continuano ad attirare decine di giocatori, grazie alla loro popolarità e alla loro storia. NGT ha però deciso di concentrare i propri sforzi sul novello Call of Duty e per gennaio, oltre ad aver organizzato un evento a premi, ha programmato un torneo di selezione per l'NGT Call of Duty Pro-Squad, il primo team professionistico della capitale spesato e sponsorizzato dal locale per arrivare ai World Cyber Games 2004. I ragazzi che faranno parte di questo nuovo team avranno la possibilità di vincere sostanziosi premi, ottenendo risultati prestigiosi nelle varie competizioni europee. Se l'iniziativa avrà successo, lo staff di NGT intende espandere i Pro-Squad ad altri giochi come Counter-Strike e al tanto atteso Unreal Tournament 2004. Nel frattempo, un'altra iniziativa tesa al progaming è l'introduzione dell'Ironman: per ogni gioco supportato, infatti, NGT selezionerà un giocatore (IRONMAN NGT, per l'appunto) che verrà sfidato nel locale e riceverà un bonus monetario a ogni vittoria.

La NGT PRO SQUAD punta decisamente in alto: non sarà facile arrivare ai WCG...

Tutto ciò non sarebbe possibile senza il supporto di media adeguati ed è per questo che il locale ha lanciato "On Air", un programma radiofonico via Internet con news, interviste, musiche realizzato dai netgamer per i netgamer. Nei mesi a venire, NGT continuerà la sua politica di promozione del netgaming, cercando di crescere insieme ai giocatori romani e di tutta Italia. Se siete della capitale e dintorni fate un saltino presso il locale o visitate il sito: http://www.athenagt.net/ngt per scoprire le altre iniziative in programma per il 2004.

...vista la temibile concorrenza in Call of Duty! Sui server italiani state attenti al Clan [QUIRINALE] JHON, GEORGE, PAUL E RINGO non perdonano...

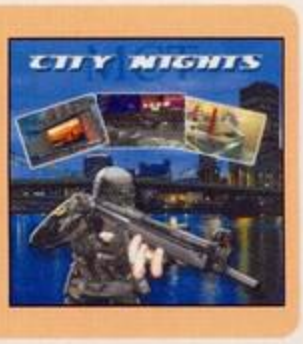
FRAGZONE TGM ONLINE: NUOVA SEZIONE EVENTI ONLINE!

Cari i miei instancabili fraggatori, è tempo d'interessanti novità anche per la Fragzone di TGM Online, che si arricchisce di una nuova sezione "di servizio" (http://www.tgmonline.it/frgazone/eventionline) a vostro esclusivo uso e consumo. Si tratta di una pagina che nasce con lo scopo di dare spazio e visibilità a tornei e leghe online curati da GSP ufficiali o clan singoli: la struttura è praticamente identica a quella della pagina Lan Party, comprendente una serie news elencate in ordine cronologico cui si affiancano le informazioni più importanti per permettere ai giocatori di accedere al sito (se presente) o contattare gli amministratori dell'evento, mail, canale IrcNet, ICQ o Messenger compresi. Nella parte alta dello schermo si trova il consueto link per segnalarci eventi organizzati da clan o anche singoli giocatori. Tutte le segnalazioni, dopo un breve periodo di purgatorio, verranno pubblicate nella home di TGM Online e nella Fragzone stessa.
Fatevi sotto!

FPS - CITY NIGHTS II

Visto il successo ottenuto dal gioco originale, quale occasione migliore per Medal of Honor per cercare di strappare a Counter-Strike lo scettro dei MOD dedicati all'antiterrorismo? A quanto pare, però, è forse ancora troppo presto...

A cura di Alessio "Braga" Franceschetto
Braga@Xenia.it



L'incompiuta.

Questo potrebbe essere il sottotitolo italiano di questa Total Conversion per Medal of Honor: Allied Assault, modo sintetico ma efficace per esprimere un giudizio che non sia una stroncatura netta, ma che comunque metta in evidenza come a questo MOD manchino quei pochi aggiustamenti che l'avrebbero potuto rendere un piccolo capolavoro videoludico. Facendo un passo indietro e semplificando all'estremo il concetto, possiamo dire che City Nights II è il tentativo di coniugare le ambientazioni di Counter-Strike con il gameplay di MoH: AA. Dopo aver sostenuto un breve training, ci si trova infatti a impersonare il canonico ruolo del buono nei panni di un membro delle squadre SWAT, oppure del cattivo arruolato nella fazione terrorista. Dal punto di vista grafico City Nights è sostanzialmente un buon prodotto: le armi sono riprodotte molto bene e sarà una bella soddisfazione per i veterani più incalliti poter finalmente imbracciare, seppur virtualmente, l'M4A1 o l'ancor più "mitico" AK33. Notevoli sono le trentadue nuove skin disponibili, tra le quali spiccano per varietà quelle dei cattivi, ma di grande effetto sono anche quelle delle forze speciali, con una nota di merito per quelle dell'FBI. Un plauso va alle mappe caratterizzate da texture di qualità medio-alta e a tocchi di classe veramente niente male. Se la grafica risulta essere il punto di forza di CN, non altrettanto può dirsi per il sonoro; sarà che MOHAA ci ha abituati benissimo, ma i rumoracci di certe armi (su tutte l'MP5) e delle esplosioni non convincono granché. Il mancato doppiaggio dei taunt presenti nell'originale (vi capiterà di sentire un arabo gridarvi in faccia il classico "try again" in tedesco...) impediscono di calarsi totalmente nella parte che mappe e skin tentano di farci interpretare. Dal punto di vista del gameplay, il giudizio è nuovamente "sospeso": le nuove cinque mappe da deatmatch round based sono un'ottima testimonianza delle capacità del team di sviluppo di CN. A parte qualche calo di frame presente in alcuni punti, gli scenari non sono eccessivamente pesanti, rimanendo al tempo stesso ben curati. Degno di nota lo scenario City Nights Final a sviluppo verticale, caratteristica assente nella stragrande maggioranza delle ambientazioni legate al titolo dei 2015.

Le mappe inedite sono veramente vaste e piene di punti adatti ai cecchini: peccato per la presenza di una sola mappa "objective".

La struttura ad ampio respiro delle mappe e il potenziamento dei fucili d'assalto porta alla quasi eliminazione degli ingaggi negli spazi ristretti (troppo spesso decisi dalla qualità della connessione) a favore della mira pura e della tattica di gioco. La presenza di una sola nuova mappa "objective" (in cui terroristi devono piazzare una bomba su un aereo) rende quasi assente la modalità a obiettivi che, volenti o nolenti, è da considerarsi "LA" modalità in questo tipo di giochi. Per divertirci, abbiamo dovuto giocare sulle mappe V2 e The Hunt (le mappe standard di Medal of Honor) con skin e armi nuove. Divertente sì, anche se il coinvolgimento va ancora una volta inevitabilmente calando.

In conclusione, riprendendo l'incipit, siamo di fronte a un MOD dalle enormi potenzialità che necessità però di alcune modifiche per poter essere considerato un prodotto "maturo" e degno di attirare l'attenzione dei fanatici di MOH. Il fatto che, almeno per ora, il progetto sia in mano di un ristretto numero di persone, fa pensare che per qualche tempo CN resterà un buon MOD da giocare fra amici, ma senza pretese di successo.

Molto belle e varie la skin di tutte le forze presenti in campo, sia quelle dei terroristi che quelle delle forze speciali.".

TITOLO	**CITY NIGHTS 2**
GIOCO	**MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT**
GENERE	**COUNTER-STRIKE WANNABE**
SITO UFFICIALE	**http://www.mohct.com/**

PRO

+ Graficamente piuttosto buono
+ Tante armi e skin
+ Mappe deathmatch ben fatte

CONTRO

- Sonoro sotto la media
- Modalità obiettivi trascurata
- Scarso supporto server

ARMI A PROFUSIONE

Ecco la lista delle armi disponibili nel MOD per entrambe le fazioni: se non ne potete più del Thompson o del Garand di MOHAA...

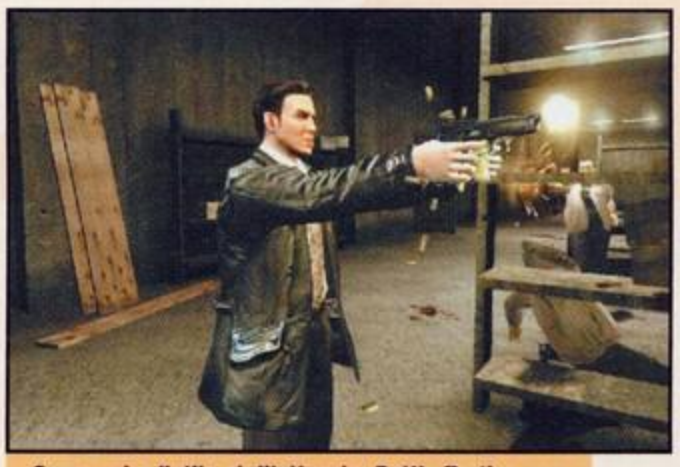
- M21 Urban Camo Rifle
- M24 Urban Camo Sniper Rifle
- MP5 Sub Machine Gun
- M4A1 Assault Rifle Grenade Launcher
- Benelli Gauge
- HK-USP
- Fragmentation Grenades
- Heckler & Koch PSG-1
- Steyr Scout Tactical Sniper Rile with LER (Long Eye Relief)
- Sig 551 Assault rifle
- AK-47 Assault Rifle
- Ingram MAC M10
- Combat Hunter's Knife

Sì, è finalmente possibile usare l'M4 in Medal of Honor!

MAX PAYNE 2 - BATTLE TACTICS

Il bullet time non può avere un multiplayer dedicato ma, quando si tratta di Max Payne 2, non c'è MOD che tenga. Considerata l'intrinseca spettacolarità del gioco, ecco un paio di modification assolutamente da fermo immagine...

Il prototipo del giocatore di Max Payne (1 o 2, non c'è differenza) si caratterizza per un innato bisogno di azione, inteso come sparatoria mista a movimenti di chiara ispirazione hollywoodiana, la quale normalmente riesce a soddisfare mediante intense sessioni al comando del poliziotto più triste di sempre. Il MOD di questo mese, tuttavia, propone un gameplay molto diverso da quello che ci si potrebbe aspettare, addirittura stravolgendo i canoni della sparatoria in tempo reale, introducendo il concetto dello scontro a turni. La partita si svolge in frazioni da dieci secondi, in ognuna delle quali potrete fare quello che volete (muovervi, sparare ai cattivi e sopratutto cercare una buona copertura prima che il tempo a vostra disposizione scada). Al decimo rintocco, infatti, sarete voi a restare fermi come una statua di sale, mentre i nemici cercheranno di impallinarvi comportandosi allo stesso modo.



Come unire l'utile al dilettevole: Battle Tactics con la faccia di Sam Lake!

Ovviamente la loro intelligenza artificiale non può competere con la vostra, soprattutto per quanto concerne la ricerca di un riparo adeguato: questo difetto è comunque ampiamente compensato dal loro numero e dalla loro posizione, due aspetti di cui il giocatore deve ricordarsi nel momento in cui sceglie i propri bersagli. I due ragazzi dietro allo sviluppo di Battle Tactics hanno deciso di includere nell'eseguibile tre mappe inedite, ovvia conseguenza imposta dalla necessità di inserire spazi aperti, aree di copertura e numero di nemici in gioco, integrando al loro interno la modalità di gioco. Due di esse sono in modalità deathmatch (si vince se si fanno fuori tutti i cattivi), mentre la terza prevede il completamento di obiettivi particolari (in pratica, si tratta di arrivare da un punto a un altro di una mappa tutti interi). L'idea riporta alla mente altri capolavori di strategia a turni, come ad esempio la serie di UFO: anche se l'implementazione è di una banalità sconcertante, il divertimento che ne deriva è assolutamente esponenziale e apre nuove possibilità in termini di gameplay e spettacolarità a un gioco che fa dell'intensità e rapidità delle scene d'azione, ragione primaria della sua esistenza.

TITOLO	BATTLE TACTICS
GIOCO	MAX PAYNE 2
GENERE	TAKE COVER MAX!

PRO

+ Incredibili risvolti tattici

+ Mappe personalizzate e da personalizzare

CONTRO

- I maniaci dell'azione si stuferanno dopo venti secondi

MAX PAYNE 2 MOD GALORE!

Ecco una veloce carrellata sui più importanti MOD per Max Payne 2 usciti recentemente.

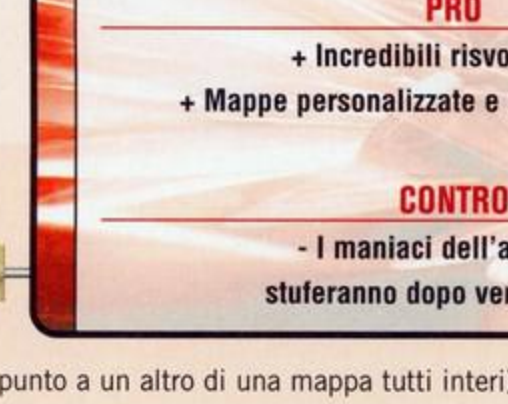
MATRIX EDITION
Pubblicato nella FragZone DVD del mese scorso, si tratta dell'immancabile MOD ispirato alla trilogia dei fratelli Wachowski. Musiche originali, bullet time illimitato e tanta atmosfera per chi vuole correre sulle pareti con la grazia di un ToSo qualsiasi che scappa dalla redazione il venerdì sera. Altro che Carrie Ann Moss...

FIRST PERSON MOD
Vi siete stufati della visuale in terza persona e volete sapere che cosa si prova a tuffarsi lateralmente dando una terribile capocciata contro una balaustra in cemento? I 5 K del First Person MOD potrebbero fare al caso vostro!

SAM LAKE MOD
La faccia del nuovo protagonista di Max Payne 2 vi dà la nausea? Cosa c'è di meglio di un sano ritorno al passato con la facciazza di Sam Lake che vedete in questa pagina?

LA "FAMIGGHIA" PRIMA DI TUTTO!

Anche se si porta sulle spalle un paio di anni abbondanti il primo Max Payne continua a vedersi dedicare MOD di qualità: in questo caso specifico si tratta di The Family, una total conversion ambientata nell'America del proibizionismo e della mafia. Si tratta di un autentico minigioco contenente tre livelli di ragguardevole lunghezza in cui dovrete fare le veci di Tony, un uomo d'onore con alcuni conticini da regolare per conto del suo Don. Grafica in bianco e nero stupendamente caratterizzata, storia di classe e tanti picciotti infoiati vi aspettano su Silver Disc e nel DVD di questo mese di The Games Machine!



Il tempo sta per finire, ma non credo che i due pulitori avranno diritto di replica: speriamo non sbuchi qualcuno dalle scale!

ELECTRONIC SPORTS LEAGUE

Sta per aprire i battenti il nuovissimo portale italiano della Electronic Sports League (ESL), che con tutta probabilità cambierà gli orizzonti del gioco via Internet in Italia, grazie a una piattaforma che a livello europeo conta già quasi 350.000 player attivi.
Siete pronti a fare sul serio?
A cura di Pozzoli "POZ" Roberto

Diciamo le cose come stanno: escludendo la CPL americana (ritenuta da tutti la Terra Promessa del progaming) e i Word Cyber Games ormai ostaggio dei Coreani, il panorama europeo non presenta molte alternative per chi vuole competere online. Da alcuni anni il vero punto di riferimento per i netgamer del Vecchio Continente è la riconosciuta Clan Base, un porto piuttosto sicuro in fatto di professionalità e competenza nel gestire competizioni internazionali legate al concetto di E-Sport. Oggi, tuttavia, nuove realtà si stanno muovendo per proporre una valida alternativa a ClanBase stessa, non solo per quanto riguarda gli eventi in programma, ma anche per tutta una serie d'iniziative di contorno agli eventi, che hanno come comune denominatore quello di portare a un nuovo livello di visibilità il multiplayer. Stiamo parlando della Electronic Sports League (http://www.esl-europe.net), un portale dedicato alle competizioni organizzate nato qualche anno fa in Germania, gradualmente esportato in molti paesi europei fino a coinvolgere una quindicina di nazioni. A completare il gruppo ci penserà proprio l'Italia, che nel corso del 2004 vedrà l'apertura di una propria sezione dedicata alle leghe ufficiali ESL. Ogni paese è infatti autonomo per quanto riguarda la scelta dei titoli da supportare, a seconda del seguito di cui essi godono; la struttura delle competizioni è invece standardizzata e segue una struttura piramidale composta in tre livelli, le Ladder Fun, le Amateur Series e le Pro Series.
Vediamole in dettaglio.

Need for Speed Underground sta avendo molto successo nelle leghe online...

LADDER FUN

Le Ladder Fun sono classifiche permanenti alle quali può accedere chiunque, anche il più occasionale dei giocatori che voglia soltanto tener conto delle sfide con gli amici in una classifica, oppure chi desidera affrontare altri player vedendo il proprio punteggio aumentare o diminuire a seconda dei risultati ottenuti. Per sfidare gli avversari è sufficiente un semplice click del mouse e dar loro appuntamento su un server a un orario prefissato: una volta giunti al termine della partita, basterà comunicare il risultato al sistema, che aggiornerà automaticamente punteggi.

... e infatti già fioccano i primi LAN party a premi per i migliori giocatori.

L'ESL ha una politica molto rigorosa riguardo al cosiddetto "rating" o livello di abilità: non vengono assegnate vittorie a tavolino o perché l'avversario fa uso di cheat, ma il punteggio del giocatore è strettamente legato alle partite realmente giocate. Per chi è scorretto è previsto un sistema di penalità, che incide sul punteggio in modo che questo sia il più veritiero possibile riguardo all'abilità del giocatore. In questo modo, è possibile distinguere la bravura dalla correttezza. Attualmente, a livello europeo sono attive Ladder di diverso tipo (1VS1, 2VS2 , Team Ladder e così via), dedicate a più di trenta giochi tra cui spiccano per numero di partecipanti Counter-Strike, Warcraft III, UT 2003, Medal of Honor, BF 1942 e Quake 3. Molti altri titoli stanno crescendo: tra questi è possibile citare Need for Speed Underground, FIFA, Homeworld 2, America's Army, Enemy territory, C&C Generals, e persino Worms 3D o Armageddon. Insomma, il supporto non manca...

Anche Homeworld 2 ha un discreto seguito di appassionati: la battaglia navale nello spazio della Relic non manca certo di profondità tattica..

NAZIONALI IN PISTA

È ai nastri di partenza la nuova ESL National Cup (http://www.esl-europe.net/enc), un torneo per le nazionali dei vari paesi con un montepremi di ben 20.000 _, al quale parteciperà anche la nazionale italiana (inserita nel girone A insieme a Irlanda, Spagna, Portogallo, Francia e Regno Unito). I giochi supportati saranno CS e W3 TFT e le otto finaliste saranno invitate a sfidarsi in un LAN Party a Colonia, decisivo per l'assegnazione del montepremi. La Nazionale Italiana sarà organizzata da ESL Italia, in costante collaborazione con le community nostrane dei vari giochi.

Group A (Western)
- Ireland
- United Kingdom
- Spain
- Portugal
- France
- Italy

Group B (Central)
- Netherlands
- Belgium / Luxembourg
- Germany
- Austria
- Switzerland
- Hungary

Group C (Northern)
- Iceland
- Norway
- Finland
- Sweden
- Denmark
- Poland

Group D (Southeastern)
- Czech
- Slovakia
- Romania or Bulgaria
- Serbia Montenegro
- Greece
- Turkey

AMATEUR SERIES

Le Amateur Series (EAS) rappresentano il livello superiore rispetto alle ladder, rivolte a chi vuole competere con avversari di caratura e ha una vera e propria passione per il gioco. Per accedervi è necessario essere tra i migliori player delle ladder ufficiali ed è richiesta la partecipazione ad almeno una partita a settimana, impedendo così al giocatore di fermarsi a un determinato punteggio. Le Amateur Series sono ripartite in divisioni a seconda del numero di giocatori presenti; quella inferiore è sempre il doppio di quella superiore (la prima è composta da otto squadre, la seconda da sedici, la terza da trentadue e così via). I giocatori si sfidano secondo il sistema "Round ESL", che unisce i vantaggi delle ladder a quelli dei Round Robin (in stile Coppa America). Con questo

Potevano mancare i duelli di Jedi Academy? Il Comunello avrà di che divertirsi!

metodo, chi vuole disputare più partite alla settimana può farlo, mentre chi vuole limitarsi alla partita obbligatoria non ha ulteriori impegni. Inoltre, tutti devono giocare contro tutti: in questo modo si evitano accordi tra giocatori o squadre che si temono in modo particolare. A seconda dei risultati ottenuti sarà possibile salire e scendere nelle varie divisioni ogni due settimane. Anche il numero di partecipanti delle Amateur è illimitato, poiché ogni mese si hanno le promozioni dalla ladder senza l'obbligo di essere accettate.

PRO SERIES

L'obiettivo finale per i migliori giocatori sono le Pro Series, le quali rappresentano il top nella scena dell'E-Sport: sono invitati alla finale europea in LAN solo i migliori giocatori o squadre che hanno scalato la vetta delle serie sottostanti. La ESL Pro Series (EPS) vuole porsi come l'evento stabile più importante per il gaming online a livello europeo. Le stagioni hanno una durata fissa (solitamente cinque mesi) e i tornei, contrariamente alle serie inferiori, sono accessibili solo a un numero chiuso di giocatori. Per stimolare i campioni delle Pro Series a dare il massimo, e per permettere loro di avere le giuste gratificazioni per la loro instancabile passione per i giochi, queste leghe sono dotate di notevoli montepremi in denaro (100.000 € la cifra globale messa in conto per il 2004!) e di un'ampia risonanza tra i mass media, aspetto di primaria importanza per solleticare l'interesse di nuovi sponsor.

COVERAGE

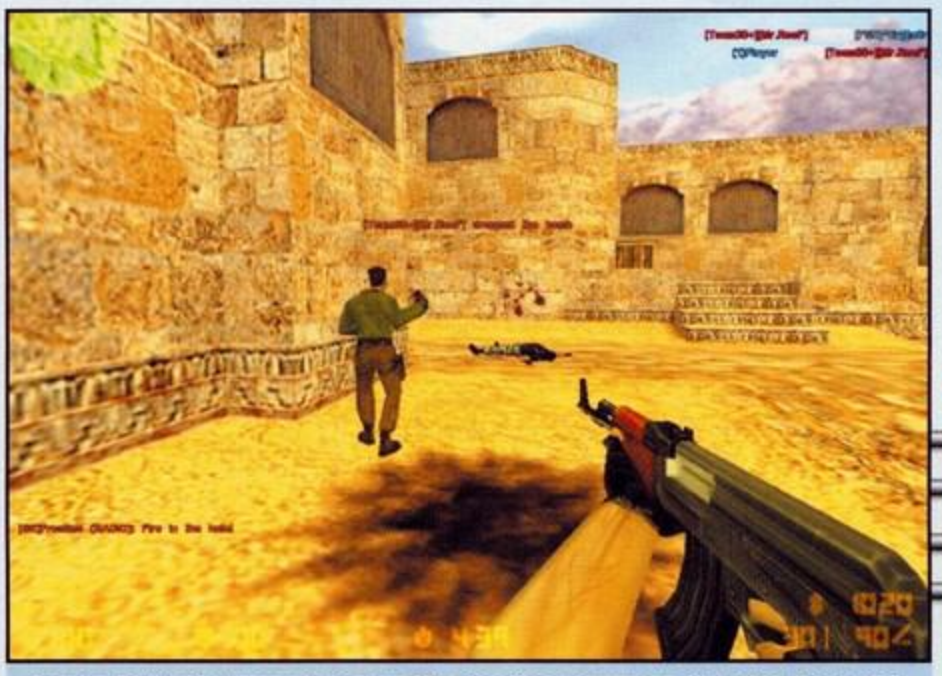
Per i giocatori delle Pro Series sono previsti eventi anche offline, come il Friday Night Game, dove vengono giocate le partite più importanti della settimana. I giocatori vengono invitati a scontrarsi dal vivo, davanti al pubblico tramite la trasmissione in streaming, per poi venir intervistati a fine partita per un'analisi dei match, proprio come accade per i normali sport come il calcio. Alla fine della stagione Pro, i migliori giocatori e squadre di ogni paese disputeranno i play off per decidere il vincitore del titolo nazionale in un LAN Party realizzato per l'occasione; costoro, poi, potranno essere invitati a sfidarsi in un evento sensazionale, paragonabile alla Champions League nel calcio, per assegnare il titolo di Campioni d'Europa!

L'ITALIA

Attendiamo dunque con interesse l'attivazione della sezione italiana della ESL (http://www.esl.it): pare che le prime Pro Series (e a cascata anche Fun e Amateur) a essere avviate saranno quelle di Warcraft 3: TFT e Counter-Strike. Naturalmente, i tempi e la portata di questa nuova struttura dipenderanno molto anche dall'attenzione che i giocatori italiani presteranno all'evento, senza dubbio un'occasione da non perdere per la crescita della community italiana.

Warcraft III: The Frozen Throne, uno dei candidati alle prime leghe italiane della ESL.

A predisporre l'organizzazione e il supporto server penserà una nuova azienda conosciuta con il nome di Gameserver.it: appena il sito ufficiale sarà attivo non mancheremo di farvelo sapere nelle pagine di TGM Online!


Counter-Strike è saldamente in cima alla classifica per numero di praticanti in tutti i paesi supportati dalla ESL: proprio a CS sono dedicate le maggiori quote in denaro del montepremi totale.

DRIVING - FULLSIM ITALIA

Launch control, stop&go, stint, distribuzione del peso, tenere la corda, ripartizione di frenata, messa a punto, barre antirollio. Se tutte queste parole non vi sembrano le farneticazioni di un povero pazzo ma hanno per voi un significato ben preciso, allora il Campionato Italiano F1 Full Simulation è quello che fa per voi!

A cura di Massimo "Alastre" Zecchinelli

In collaborazione con

Se siete dei grandi appassionati di F1 non potete non prendere in considerazione l'idea di partecipare a un vero campionato mondiale, sfidando online i migliori piloti italiani su tutti i circuiti del Circus iridato. F1 Full Simulation, simulazione totale per l'appunto: fedele trasposizione del regolamento FIA, nessun aiuto di guida consentito, le dieci scuderie di Formula 1 per i venti migliori piloti, condizioni meteorologiche fedeli alla realtà, guasti meccanici in agguato, 100% dei giri previsti per ogni tracciato, oltre 300km da percorrere in ogni Gran Premio! Istituito per la prima volta nel lontano inverno del 1999, il Campionato Italiano Full Sim (http://www.f1fullsimopen.com), dopo una lotta serratissima, ha visto concludersi questo anno la sua quarta stagione. Nel corso dei mesi, il campionato si è avvalso di volta in volta del miglior simulatore

Le partenze di un GP son sempre il momento più delicato: se poi arriva la botta di lag e perdete il controllo della vettura... I server del FullSim sono veramente ottimi, ma l'imprevisto è sempre in agguato...

di guida sul mercato: dopo aver iniziato la sua avventura con Racing Simulation 2, le sfide online sono proseguite prima con F1 Racing Simulation e poi con la serie F1 della EA (F1-2001 prima, F1-2002 poi). Come naturale evoluzione, quest'anno il campionato ha usufruito dell'F1 Challenge 1999-2002 che, salvo improbabili sorprese, rimarrà in sella ancora per parecchio. Partecipare è molto semplice: come nella realtà, per potervi iscrivere al campionato avrete bisogno di una superlicenza, ottenibile durante una sessione di guida online con la supervisione di un commissario di gara. Una volta superato il test, potrete prendere parte all'Open, un campionato parallelo in versione soft del più difficile e blasonato Major. Nella Open League le regole, pur ferree, lasciano spazio ad alcuni aiuti di guida e a una distanza da percorrere ridotta al 50% dei giri totali, oltre a vetture tutte dotate della stessa potenza.
Mettersi in luce nella Open League è fondamentale, e non solo perché ai primi classificati saranno aperte le porte della Major League, ma anche perché i titolari Major potranno scegliere come proprio compagno di scuderia anche un pilota che nell'arco del campionato ha ben figurato ma che ha avuto la sfortuna di non piazzarsi tra i primi.
Durante la stagione targata 2003, il Campionato Full Sim ha dato ancora una volta dimostrazione di come possa essere entusiasmante e avvincente: a soli quattro Gran Premi dalla fine, infatti, ben tre piloti si sono ritrovati appaiati in vetta a pari punti, decisi a non cedere nemmeno un centimetro agli avversari. Non sono mancate sorprese, errori e clamorosi colpi di scena, e grazie all'alto tasso tecnico dei piloti in pista il verdetto è stato incerto sino all'ultima bandiera a scacchi. Entrare nell'orbita del pianeta Major non sarà cosa semplice: occorre sudare parecchie tute da pilota per riuscire a elaborare un setup che vi permetta di essere veloci, allenarvi sulla distanza e fare della pazienza e della concentrazione le vostre armi migliori. L'appuntamento è fissato per il 7 Marzo a Melbourne, per il primo Gran Premio stagionale.

FULLSIM MAGAZINE!

Come ulteriore marchio di qualità, il Campionato Full Sim è l'unico a poter vantare tra tutti i campionati online la propria rivista virtuale ufficiale: si tratta del Full Sim Magazine. Disponibile online dopo ogni Gran Premio e dotato di un taglio di "Autosprintiana" memoria, il magazine del campionato contiene anche un'attenta analisi del GP disputato, insieme a statistiche della gara, pagelle personali arricchite dalle interviste ai piloti e all'immancabile rivisitazione fotografica, con le immagini più belle e spettacolari.

UN'INTERVISTA TUTTA DA ASCOLTARE...

Abbiamo tenuto in caldo quest'intervista online per alcuni mesi: finalmente, ecco il momento giusto per la sua pubblicazione. Dall'otto febbraio potrete trovare tra le pagine della Fragzone di TGM Online un'interessante chiacchierata in formato MP3 tra il sottoscritto e Marco Massarutto, nuovo responsabile esecutivo di DrivingItalia.net.
Non perdetela!

E se vi dicessimo che Coulthard non è guidato dall'intelligenza artificiale, bensì da un pilota in carne e ossa come voi?

MMORPG - WISH

Un altro MMORPG fa il suo ingresso in un mercato già iperaffollato: molti si chiedono se ne valga la pena. La Mutable Realms dispone di un team valido e solide risorse: la strada che hanno scelto va in una direzione diversa da tutti gli altri MMORPG collaudati, provando a puntare su idee originali e ben sviluppate.
Siamo dunque di fronte a un possibile blockbuster o a un altro buco nell'acqua?

A cura di Marco "Hrose" Delmoro
tet@ngi.it

In collaborazione con MMORPGITALIA.IT

La minimappa sulla sinistra indica la posizione del giocatore all'interno dell'universo di gioco: i posti da visitare non mancano di certo...

È abbastanza difficile riassumere in poche parole quelle che saranno le differenze concrete tra Wish e altri MMORPG d'ispirazione fantasy. Il primo aspetto è legato senza dubbio alla nuova definizione che la Mutable Realms stessa dà del proprio gioco, ovvero Ultra Massive Multiplayer RPG. Il termine è giustificato dalla possibilità di ospitare contemporaneamente sul proprio server decine di migliaia di giocatori, in grado di esplorare, combattere, commerciare o più semplicemente giocare di ruolo. Per soddisfare questo requisito occorrono strutture particolari (vedi box), ma soprattutto una fase di beta testing piuttosto

Graficamente Wish pare essere un prodotto gradevole, anche se non particolarmente ricercato.

approfondita che sia in grado di mettere a nudo i punti deboli del programma. Dopo quattro mesi di lavoro, la Closed Beta pare essere giunta alla sua conclusione, e tra poco tutti sapremo se il lavoro svolto è stato di buona qualità.
Il secondo aspetto su cui gli sviluppatori stanno creando più hype è conseguenziale alle potenzialità del gioco in termini di hardware messo in campo, ovvero la struttura del mondo di gioco e il rapporto dinamico tra le sue varie parti. Ci riferiamo agli equilibri e ai rapporti di forza: cercando di andare oltre l'avventura dei party o del singolo, particolare attenzione è stata posta nel progettare un sistema di associazione tra giocatori, che li porterà a scontrarsi in gruppi organizzati. La modalità è chiamata House versus House (HvH, casato contro casato), concetto familiare per chi gioca a Dark Age of Camelot, la quale cerca inoltre di favorire la nascita di un mondo complesso contraddistinto da città, villaggi e sobborghi.

QUESTO SÌ CHE È "CLUSTERING"!

Il Beta Test di Wish e l'entrata in produzione del gioco avvengono su un server cluster ad alta performance, ovvero un rack server composto da ben 88 macchine Dual Xeon! Siamo dunque di fronte a 176 (c-e-n-t-o-s-e-t-t-a-n-t-a-s-e-i) processori (gaahhh... NdElvin)! Tutti i nodi sono connessi a una rete Ethernet da un Gigabit, per permettere alle varie macchine di sincronizzarsi e gestire le smisurate risorse di gioco. La potenza di un simile mostro è assolutamente fuori del comune e speriamo vivamente che alla Mutable possano rientrare dell'investimento fatto...

Chiunque partirà da uno di questi villaggi si avventurerà in un mondo decisamente ostile, visto che i viaggi da una cittadina all'altra saranno molto pericolosi. I giocatori potranno decidere se formare gilde più o meno grandi (i casati): una volta fatto questo, potranno assediare e conquistare uno qualsiasi dei villaggi presenti sulla mappa, che da quel momento sarà di loro proprietà. Si potranno creare guardie e stabilire un sistema di tasse, oltre a servizi tradizionali (venditori, fabbri...). In sostanza, sia la parte PvE (Player vs. Environment, ovvero giocatori contro mostri controllati da computer), che la parte PvP (Player vs. Player, giocatore contro giocatore) sono completamente immersi nello stesso mondo di gioco, che ruota attorno a villaggi e fortezze. I mostri non solo infesteranno i villaggi incustoditi, ma potranno attaccare a loro discrezione gli avamposti dei giocatori, prendendo parte attivamente al gioco e senza aspettare che passi il supergiocatore di turno per ucciderli. Ovviamente, casati avversari potranno dichiararsi guerra ovunque e darsele di santa ragione, cosa che permetterà a chi è neutrale di spassarsela in relativa tranquillità, prestando in ogni caso attenzione agli equilibri militari ed economici, dato che il mondo circostante sarà in continua evoluzione. Lo scopo dichiarato quello di riunire gli aspetti positivi del PvP a un mondo che reagisce autonomamente all'organizzazione dei giocatori e non rimane semplicemente in uno stato immutabile e neutrale: aggiungete a questo l'enorme numero dei giocatori coinvolti e otterrete una serie di premesse quantomeno entusiasmanti...

Pronti a lanciarvi nella battaglia?

MMORPG - STAR WARS: GALAXIES

Siete fan di Star Wars? Avete visto tutti i film dal primo all'ultimo, magari un centinaio di volte? Ne avete solo sentito parlare? In ogni caso, Star Wars: Galaxies vi saprà accontentare, benché non sia certo nato sotto la migliore stella e sia stato criticato molto.

A cura di Antonio "Colan" Colucci

In collaborazione con MMORPGITALIA.IT

Oggi siamo arrivati a un punto in cui si può dire che Galaxies sia quasi come lo aveva immaginato la SOE al principio. Il mondo di Guerre Stellari, riprodotto in ogni suo dettaglio, oggi ha la possibilità di vivere come in un sogno, di cui noi stessi possiamo essere protagonisti. Dal cacciatore di taglie all'artigiano, dall'image designer (che può cambiare il look, il taglio di capelli e la barba) al commando (con tanto di lanciafiamme e lanciamissili), difficilmente non riuscirete a trovare una professione che vi piaccia. Aiutato da un motore grafico che garantisce un livello di dettaglio notevole, Galaxies riesce a ricreare quell'atmosfera che ha sempre caratterizzato i film: le principali città pullulano di vita, dai commercianti che pubblicizzano i loro prodotti e i loro negozi ai cacciatori intenti a formare spedizioni e gruppi con cui eliminare i nemici più cattivi.

Navicella in arrivo: nello spazioporto si possono intraprendere viaggi fra i vari pianeti.

Di base, ogni professione dà accesso a diverse carriere avanzate, chiamate Elite. Una volta raggiunti i requisiti, sarete pronti a percorrere la vostra nuova strada, che sarà logicamente via via più complessa. Mettiamo, ad esempio, che vogliate diventare architetti. Vi basterà avanzare in una certa categoria di skill (abilità) dell'artigiano per poter diventare un Novice Architect. Oppure, da Marksman (armi a lunga distanza), potrete scegliere se diventare un esperto in fucili, carabine o pistole... tutte professioni avanzate, con skill diverse.

Sarà inoltre possibile comprare la propria casa, posizionarci un vendor e farne pubblicità, vendendo le proprie merci, magari con l'ambizione di diventare uno dei migliori della Galassia. Lo spaesamento che vi travolgerà all'inizio del gioco si trasformerà presto in stupore per la quantità di cose che potete fare: magari non avrete doti fisiche o artistiche, ma se avete sempre sognato di diventare un ballerino potrete finalmente coronare il vostro sogno (ahimè virtualmente): in questo caso, un danzatore può rivelarsi molto utile, rigenerando Battle Fatigue (la fatica accumulata in battaglia) e rivelandosi dunque molto utile anche in gruppi all'avventura per i buff (potenziamenti) che può dare alle varie statistiche.

Vista poetica di Tatooine.

È proprio questo uno dei punti di forza di Swg: praticamente, tutte le professioni saranno utili e soprattutto avranno uno scopo. Giocare di ruolo viene quasi istintivo: ci si sente davvero nei panni del personaggio che si interpreta. Molte professioni hanno abilità o caratteristiche che accentuano il bisogno di collaborazione con gli altri giocatori: una di queste, forse quella che più richiede collaborazione e contatto con altre persone è quella dello Squad Leader, professione d'elite. Un personaggio simile può dare ordini che vengono visualizzati al centro dello schermo come i messaggi del gioco, aumentare la precisione (mira) del gruppo, o la copertura da determinati tipi di attacco. Si tratta di una figura in alcuni casi quasi fondamentale.

L'armatura migliore del gioco, la Composite.

La comunità italiana è molto sviluppata, con molti giocatori e numerose gilde. I due server più popolati dai nostri compaesani sono Bloodfin (il server americano) e Chimaera, uno dei tre server europei. I giocatori sono molto attivi, si organizzano spesso gruppi d'avventura ed esplorazione sui vari pianeti o in punti di particolare interesse. Insomma, è tutt'altro che difficile trovare un italiano. Il sito di riferimento è www.starwarsgalaxies.it.

Una gilda può costruire la propria città, e più è ricca più ha possibilità di costruire edifici importanti, come il Cloning Center (dove viene clonato il personaggio in caso di morte), la banca, i mission terminal e molte altre cose. Si può addirittura eleggere un sindaco, con tanto di elezioni e votazioni. La città può avere una base della rispettiva fazione, che oltre ad aggiungere un tocco di GDR la espone agli attacchi della fazione opposta; questo genera vere e proprie guerre tra gilde, raid e alleanze con altri gruppi, tutte cose che giovano alla compattezza dell'assembramento.

Nel pieno dell'azione di un gruppo di caccia.

Per gli spostamenti esistono dei veicoli, introdotti recentemente con una patch, rapidi e sicuri (non rischierete di essere attaccati) anche se necessitano di manutenzione e riparazioni, oppure gli animali cavalcabili, decisamente più lenti ma non inutili.

La professione forse più ambita e sognata da molti a ragione è lo Jedi. Per diventarlo bisogna percorrere una lunga strada, indicata da degli Holocron: si tratta dei veri e propri oggetti del desiderio, lasciati raramente a terra in seguito all'uccisione di alcuni mostri. Una volta ottenuto e utilizzato un Holocron, quest'ultimo indica una professione da portare a livello Master (ovvero completata): una volta portata a termine la prima professione suggerita, si ha bisogno di un ulteriore Holocron che indichi la seconda, e così via fino al quarto Holocron. A quel punto forse si aprirà lo slot, che permette di creare un secondo personaggio uguale su cui forgiare lo Jedi. Si dovrà vivere nascosti, sotto il costante rischio dell'arrivo di qualche cacciatore di taglie, magari con qualche suo amichetto. Come per le altre professioni, si hanno varie skill che permetteranno di avanzare fino al livello di Jedi Master. Alla terza morte, comunque, lo Jedi muore definitivamente. Si ha la possibilità di ricrearlo, ma tutti i progressi andranno persi.

Non basterebbero pagine e pagine per descrivere gli aspetti che rendono unico Star Wars Galaxies, ma unendo tutti i dettagli si riesce a immaginare la varietà e atmosfera del gioco, profondo e dotato di sfaccettature che nessun altro MMORPG è in grado di mettere in campo.

The Games machine

ARRETRATI

Gli arretrati di TGM (in versione cd-Rom o DVD) possono essere richiesti con versamento sul c/c postale
n° 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l. via dell'Annunciata 31 - 20121 - Milano, indicando nella causale il numero e la versione desiderata

Elenco completo su: www.tgmonline.it sezione arretrati

Per informazioni: tel. 02/878511

Il prezzo degli arretrati é pari al doppio del prezzo di copertina

TGM n° 161
Ottobre 2002

Gioco Completo
Serious Sam

TGM n° 162
Novembre 2002

Gioco Completo
Total Annihilation Kingdoms

TGM n° 163
Dicembre 2002

Gioco Completo
ONI

TGM n° 164
Speciale Natale 2002

Gioco Completo
Tomb Rider The Last Revelation

TGM n° 165
Gennaio 2003

Gioco Completo
Nascar Racing 4

TGM n° 166
Febbraio 2003

Gioco Completo
Homeword Cataclysm

TGM n° 167
Marzo 2003

Gioco Completo
Project Eden

anche in versione **DVD**

TGM n° 168
Aprile 2003

Gioco Completo
Dracula 2

anche in versione **DVD**

TGM n° 169
Maggio 2003

Gioco Completo
Throne of Darkness

anche in versione **DVD**

TGM n° 170
Giugno 2003

Gioco Completo
Driver

anche in versione **DVD**

TGM n° 171
Luglio 2003

Gioco Completo
Heavy Gear 2

anche in versione **DVD**

TGM n° 172
Agosto 2003

Gioco Completo
Dark Reign 2

anche in versione **DVD**

TGM n° 173
Settembre 2003

Gioco Completo
Ghost Recon

anche in versione **DVD**

TGM n° 174
Ottobre 2003

Gioco Completo
Desperados

anche in versione **DVD**

TGM n° 175
Novembre 2003

Gioco Completo
Syberia

anche in versione **DVD**

TGM n° 176
Dicembre 2003

Gioco Completo
Battle Realms

anche in versione **DVD**

TGM n° 177
Speciale natale 2003

Gioco Completo
Aliens vs Predator 2

anche in versione **DVD**

TGM n° 178
Gennaio 2004

Gioco Completo
Aliens vs Predator 2

anche in versione **DVD**

Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

Maoranza's Pages

"Conosco le abitudini, so i prezzi e non voglio comperare né essere comprato, attratto fortemente attratto, civilizzato, sì civilizzato. Comodo ma come dire poca soddisfazione, comodo ma come dire poca soddisfazione, soddisfazione signore. Ventiquattromilapensierialsecondofluisconoinarrestabili, alimentando voglie e necessità. Voglio ciò che mi spetta, lo voglio perché mio, m'aspetta". Da Forma & Sostanza, C. S. I., Tabula Rasa Elettrificata, 1997.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Visita il nostro incredibile archivio SOLUZIONI su TGM Online per trovare il tuo gioco preferito!

The Simpsons Hit & Run

Simpatico questo giochillo, davvero molto! Che aggiungere, oltre a quanto detto nella recensione? Poco o nulla, quindi non vi tedio oltre e vi lascio direttamente in compagnia di suggerimenti che torneranno molto utili per riuscire a scoprire tante piccole chicche nascoste, pur non essendo trucchi veri e propri.

Tanto per cominciare, avete provato a spostare l'orologio di sistema? Fondamentalmente, se si imposta la data del proprio PC a un giorno festivo, si verificano alcuni eventi in gioco davvero singolari. Le date incriminate sono il 1 gennaio, il 31 ottobre (evviva Halloween) e il 25 dicembre! Inoltre, se si imposta l'orologio all'ultimo giovedì di novembre, si sarà in grado di attivare il gioco personalizzato in modalità "giorno del Ringraziamento". Per impostare la data, basta fare doppio clic sull'orologio della barra di sistema e cambiare manualmente il giorno. Ricordatevi poi di rimetterlo a posto prima di fare qualsiasi altra cosa!

È oltretutto possibile assistere a un cartone di Grattachecca e Fichetto. Come? Prima di tutto, bisogna raccogliere tutte le carte da collezione, dopodiché raggiungere il livello di Lisa e recarsi al negozio di fumetti (quelli in cui Otto Disc gioca con la pista delle automobiline): parlando con il proprietario del locale, potrete venire in possesso di un biglietto per il cinema. Non rimane altro da fare che andarsi a godere lo spettacolo, semplicemente raggiungendo l'Aztec Theater.

Di seguito, invece, troverete alcuni piccoli suggerimenti per godere al massimo dell'esperienza a zonzo per le strade di Springfield! Diamo però prima un'occhiata ai mezzi disponibili:

- ATV o Quad: si può trovare uno di questi mezzi nei livelli di Marge e Homer nei pressi del parcheggio dei caravan.
- Monster Truck: nel livello di Apu, potrete mettervi alla guida di un simpatico monster truck, localizzato nei pressi della fontana dello Springfield Stadium.
- Nightboat: nel livello di Lisa, raggiungete il pontile con una macchina qualsiasi e cercate la scritta Globex, parcheggiate sul lato, arrampicatevi in cima alle casse e troverete il Nightboat in una di queste.
- Pink Cadillac: durante il sesto livello di Bart, guidate fino al Placet Hype e salite sul tetto. La Cadillac rosa si trova nel palazzo di fronte vicino all'insegna Squidport. Lasciatevi cadere sopra l'auto e il gioco è fatto.
- RC Car: durante l'ultimo livello di Homer, raggiungete la lunga rampa del camion dei vigili del fuoco. Una volta scesi, troverete una piccola auto con una antenna: camminate sul primo tetto con la muffa sotto, saltate sulla scala, raggiungete l'altro con le travi orizzontali e da qui balzate sull'ultimo con la macchinina!
- Rocket Car: nel primo livello di Homer guidate fino alla centrale, attraversatela, uscite e tenete la strada a sinistra; di fronte ad alcune grandi case troverete un razzo bianco e blu.

Bene, passiamo ora ad aspetti un po' più pratici: tanto per cominciare, volete scoprire un modo per azzerare il contatore Hit & Run? Poco prima di riempire la suddetta barra, uscite dall'auto e prendete la prima che vi capita a tiro (non una presa dai telefoni): uscite velocemente e tornate di nuovo sulla vostra auto per azzerare il contatore.

Volete farvi un giretto per Springfield facendo guidare qualcun altro? Mettetevi al centro della strada e, quando apparirà un'automobile, saltate sul cofano e da qui sul tettuccio: buona passeggiata!

Per far viaggiare molto velocemente la vostra auto, invece, dovrete premere contemporaneamente l'acceleratore, il freno e la retromarcia fino a quando il fumo delle ruote non comincia a diventare nero e appaiono delle fiamme. A quel punto, lasciate tutti i tasti tranne l'acceleratore per una partenza "bruciante".

Commandos 3: Destination Berlin

Possiamo tranquillamente dire che questo terzo capitolo della saga che ha consacrato i Pyro Studios nell'Olimpo degli sviluppatori d'elite ha letteralmente deluso le aspettative: il gameplay è davvero irritante, le missioni scombinate, gli obiettivi oscuri e l'implementazione del vero 3D più un fastidio che altro.

Proprio per tutta questa serie di motivi, Commandos 3 è uno di quei giochi in cui l'uso di cheat non deve essere "imbarazzante": l'unica cautela da prendere è quella di creare un nuovo giocatore inserendo come nome SOYINCAPAZ (eh beh, lo scotto bisognerà pur pagarlo...).

Durante la partita, premendo una delle seguenti combinazioni di tasti, si potrà barare come non mai.

CTRL+I	Invincibilità
CTRL+V	Invisibilità
CTRL+SHIFT+N	Salta missione
CTRL+SHIFT+X	Uccide tutti i nemici
CTRL+ -	Mostra il framerate

E andiamo...

Istruzioni varie

E cosa potreste trovare qui se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere? **Xenia Edizioni - TGM Tips & Bombs, Casella Postale 853 -20128 Milano**
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema -foto in JPG, grazie-): tipsexol@xenia.it. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate SOLO sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione) e **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti, panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 300KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco... questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

Armed and Dangerous

Il ritorno di LucasArts ha lasciato tutti un po' basiti: i nuovi giochi non hanno il carisma dei classici del passato e la notizia secondo la quale il nuovo capitolo di Full Throttle è stato annullato perché si rischiava di infangare la memoria di una delle più belle avventure punta e clicca di sempre non è certo stata un toccasana.
By the way (I tried to say I'd be there... waiting for), questo Armed And Dangerous non è malaccio e quindi ecco comunque i cheat da inserire direttamente nella schermata Cheat Menu dalle Opzioni.

WAAAAAAH	Disordine
AMATINEE	Accesso a tutti i filmati
MISSIONS	Accesso a tutte le missioni
EATGRENZ	Mani grosse
VERYHIIQ	Teste grosse
AMBULNCE	Salute al massimo
SHOOTMOR	Munizioni al massimo
DAJIGSUP	Elenco dei cheat
PRAYTOME	God Mode
SHIELDME	Scudi illimitati
NDMRBLTS	Munizioni infinite
SHOESIZE	Grossi piedi

Worms Blast

Mi ha scritto Jack per chiedere se esistono trucchi per questa ennesima variante dei vermi più longevi del mondo (nemmeno i "caimani" che compro per dar da mangiare al mio pogona vitticeps durano così tanto...).
Anyway, l'unico trucchetto esistente per Worms Blast consente di sbloccare i personaggi segreti: tutto ciò che bisogna fare è tenere premuto il tasto SHIFT sinistro e premere Alto per quattro volte, Basso per tre e ancora in alto per cinque. VoilàT, il gioco è fatto e siamo tutti più contenti. O no?

NBA Live 2004

Dopo l'assenza (ingiustificata) di un annetto, NBA Live è tornato alla grande e, con lui, una selva di codici e codicilli assortiti. Ovviamente, li trovate di seguito con relativa spiegazione. Partiamo con l'elenco di quelli che si possono inserire dall'opzione My NBA in NBA Codes

GF9845JHR4	Air Flight 89 Colorway 3
2389JASE3E	Air Flightposite II Colorway 2
DG56TRF446	Air Foamposite Pro Colorway 1
3245AFSD45	Air Foamposite Pro Colorway 2
DSAKF38422	Air Foamposite Pro Colorway 3
A0K374HF8S	Air Hyperflight Colorway 3
JCX93LSS88	Air Hyperflight Colorway 4
CVJ554TJ58	Air Jordan III sneakers
367UEY6SN	Air Zoom Flight Colorway 1
23LBJNUMB1	Air Zoom Generation sneakers
XCV6456NNL	Nike Blazer sneakers
424TREU777	Nike Shox BB4 sneakers

Per giocare nei panni di Jermaine Dupri, bisogna creare un giocatore e assegnargli cognome SOSODEF.
Per sbloccare le Air Jordan, raggiungete il livello 2 nella EA Sports Bio.
Per ottenere 1000 punti supplementari, raggiungete il livello 4 nella EA Sports Bio; per ottenere 2000 punti supplementari, raggiungete il livello 12 nella EA Sports Bio; per ottenere 3000 punti supplementari, raggiungete il livello 18 nella EA Sports Bio.
Per sbloccare le scarpe #18 Jordan, raggiungete il livello 9 nella EA Sports Bio.
Se si hanno sull'hard disk di qualche vecchio NBA Live o gioco della serie EA Sports, si ricevono delle ricompense speciali.

Deus Ex Invisible War

Benché nessuno di noi sia ancora riuscito a mettere le mani su una versione europea del titolo, i commenti dei nostri colleghi americani ci hanno lasciato un po' perplessi. Prima di trarre conclusioni affrettate però, aspettiamo di immergerci nell'atmosfera cyberpunk che ha reso celebre il primo capitolo della serie. Per usufruire dei canonici trucchi, dovrete però ricorrere a un po' di sano smanettamento: ricordatevi sempre che, prima di aprire un file per modificarlo, è buona norma farne una copia di backup. Non mi stancherò mai di ripeterlo. O forse sì. Comunque,

andate nella directory in cui avete installato Invisible War, cercate e aprite il file default.ini ed entrate nella sottodirectory \SYSTEM.

Per rendere più semplice l'uccisione dei nemici, cercate le seguenti stringhe

[Difficulty]

; AI Damage multiplier - damage AIs take from player

Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5

e cambiatele in queste

[Difficulty]
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=4.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=4.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=4.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=4.5

Salvate e buon divertimento!
Per diventare invincibili invece, dovrete cercare le linee

[Difficulty];

Player Damage multiplier - damage player takes from AIs
Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75

E sostituire tutti i valori numerici con dei simpatici 0.0.
Tutto chiaro?

MAORANZA'S PAGES

Star Wars: Knights of the Old Republic

Finalmente sono riuscito a mettere le mani sul discusso Knights Of The Old Republic e devo ammettere che dopo le difficoltà iniziali mi ha cominciato a prendere abbastanza bene. Forse pure troppo.
In ogni caso, un aiutino per i videogiochi firmati dai Bioware è sempre il benvenuto.
Qui di seguito trovate la solita apocalittica sfilza di codici e affini da inserire in console.
Per abilitare proprio quest'ultima, però, bisogna ricorrere prima a un artifizio: per prima cosa, bisogna aprire il file swkotor.ini nella directory di installazione di KOTOR con un normale editor di testo.
Con il file aperto, andate a cercare la linea [Game Options] e aggiungete la voce
EnableCheats=1
A questo punto, premete il tasto \ mentre state giocando e digitate uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

addarkside x	Aggiunge x punti al lato oscuro
addlevel x	Aggiunge x livelli
addlightside x	Aggiunge x punti al lato chiaro
addexp x	Aggiunge x punti esperienza
dancedancemalak	Salta l'ultimo combattimento contro Malak
infiniteuses	Tutti gli oggetti a uso limitato non terminano mai
turbo	Il personaggio si muove al triplo della velocità normale
givecredits x	Aggiunge x crediti al totale
givecomspikes	Dà 100 spine del computer
givemed	Dà 100 MedPac avanzati
giverepair	Dà 100 pezzi per riparazioni
givesitharmor	Dà l'armatura Sith
invulnerability	God Mode
heal	Cura i personaggi
restartminigame	Ricomincia il mini gioco corrente
revealmap	Mostra l'intera mappa M
setconstitution x	Imposta il livello della Costituzione
setdexterity x	Imposta il livello della Destrezza
setcharisma x	Imposta il livello del Carisma
setintelligence x	Imposta il livello della Intelligenza
setstrength x	Imposta il livello della Forza
setwisdom x	Imposta il livello della Saggezza
setawareness x	Imposta il livello della Consapevolezza
setcomputeruse x	Imposta il livello dell'Uso dei Computer
setdemolitions x	Imposta il livello della Demolizione
setpersuade x	Imposta il livello della Persuasione
setrepair x	Imposta il livello della Riparazione
setsecurity x	Imposta il livello della Sicurezza
setstealth x	Imposta il livello della Furtività
settreatinjury x	Imposta il livello del Trattamento Ferite
warp x	Teletrasporta alla mappa con ID x
whereami	Mostra le coordinate della locazione corrente (ID, x, y, z)

Come al solito, il comando giveitem vi dà la possibilità di far apparire qualsiasi oggetto o personaggio del gioco semplicemente digitando il nome corretto. Purtroppo però, la lista è troppo lunga per essere pubblicata: nella directory /files dei Tips sui Silver Disk/DVD di questo mese, trovate comunque un documento in inglese riportante l'elenco completo di tutti gli oggetti ottenibili e relativo "codice".

L'angolo dell'euforia paradossa

Questo mese devo essere molto stringato, quindi non posso perdermi nelle mie assurde ciance, anche perché non ho tanto da cianciare. Sbalzi uterini a parte, iniziamo subito con quello che vorrei ribattezzare l'Angolo della penisola del Peloponneso, anche se per ovvi motivi di etica non mi è concesso...
La mia spiccata attitudine per tutte quelle paroline che iniziano con "asian" mi fa rendere onore al sempre presente AlexSk8, che vince anche questo mese: la nippo-thai-coreana è da urlo e risponde al nome di Natasha YI. Bella lì.
La bionda del mese è invece Zdenka Podkapova, inviatami da Xavier (al quale in passato "censurai" un'altra immagine troppo, come dire, "spinta"...). Insomma, una bella accoppiata di bellezze non propriamente nostrane, ma a qualcuno fanno forse schifo? Siccome le regole sono fatte per essere infrante, questo mese vi rifilo tre topoline, giusto per rendere più assortito l'angolino che tanto ci piace: dopo l'asiatica e la bionda, ecco anche una rossa a completare il quadretto. E poi, quanto è mitica? Ha l'ombelico come il nuovo logo della Ubisoft!
So che non è "politically correct" pubblicare gli stessi soggetti per mesi di fila e per di più nello stesso numero, ma AlexSk8 vince anche il premio sul podio del faceto con l'ennesimo fotomontaggio che vede protagonista il nostro pizzetto preferito (oddio, più vostro che mio, ed è meglio così): si tratta del numero QuarantaRaffo!

Ufo Aftermath

Il controverso, ennesimo capitolo della saga che da sempre affascina il caro Duspa (nostro celebrato anfitrione romano) ha nettamente spaccato pubblico, critica e quant'altro.
Insomma, non si è capito o meno se questo Ufo Aftermath sia o meno un pacco di quelli memorabili.
Fatta questa doverosa premessa, eccomi a raccontarvi dei simpatici trucchi di Aftermath: la prima cosa da fare, però, è quella di generare il file config.cfg nella directory di installazione del gioco. Come? Semplicemente, avviando il programma di configurazione. Fatta questa precisazione, andate ad aprire il file con un editor di testo e aggiungete la linea
KEY "cheats" BOOL TRUE
Salvate e lanciate il gioco come di consueto, ma questa volta alla pressione del tasto \ (oppure SHIFT+\), apparirà la fatidica console, strumento oramai indispensabile per barare allegramente in qualsiasi gioco.
Inserite quindi una delle parole seguenti per ottenere l'effetto desiderato

Godmode	God mode
quickvictory	Vince la missione (ma non fatelo in missioni tipo Area 51 perché non si ottengono oggetti)
Quickabsolutevictory	Vince la missione con tutti gli oggetti recuperati
Quicklose	Perde una missione
Destroyobj	Distrugge gli oggetti sotto il puntatore
Visibility	Mostra l'area visibile della squadra
Hitpoints	Mostra lo stato di salute
Allplans	Mostra i percorsi (i nemici sono in grigio)
Allitems	Tutte le armi
Hireunit	Aggiunge un membro alla squadra
Finishrd	Completa la ricerca corrente
Enemies	Mostra tutti i nemici nella zona
Heights	Mostra l'altezza dei territori
ids <0-6>	Mostra la posizione della squadra
unitsashidden	Le unità diventano fantasmi
flare	Mette dei flare vicino ai membri della squadra
scenemode	Scorre le texture
canparalyse	Rimuove tutti gli effetti delle paralisi sulla squadra
cancontrol	Rimuove gli effetti di controllo mentale sulla squadra

Questi codici hanno effetto sconosciuto al momento: firecheat, recellu, heapped, snow, door, area

Silent Hill 3

Sono riuscito finalmente a installare la versione definitiva di questo terzo capitolo di una delle saghe più amate di tutti i tempi, anche se non ho ancora avuto modo di giocarci assiduamente. Di sicuro, tirerò fuori la soluzione entro un paio di mesi, perciò state tranquilli. Nel frattempo, però, ecco una serie di piccole curiosità e trucchetti per rendervi la vita più facile.
Tanto per cominciare, se pensate che il livello di difficoltà del gioco sia troppo elevato, morite intenzionalmente per due volte durante il gioco nella modalità Combattimenti Normali. A questo punto, nel menu delle opzioni Extra, potrete impostare il livello di difficoltà dei combattimenti a Principiante.
Per aumentare la barra dell'energia (dal menu Extra delle opzioni) non dovrete fare altro che completare il gioco in modalità Difficile.
Passiamo ora a dare un'occhiata ai finali, oggetto di culto della serie che approfondiremo maggiormente in sede di soluzione.
Il finale degli UFO: per prima cosa, completate il gioco e sbloccate il vestito da Princess Heart e l'arma Heater Beam. Quest'ultima è un'arma che Heater o Cheryl possono usare solamente se non ne hanno altre in mano. Uccidendo tutti i mostri e i boss con l'Heater Beam, sarà disponibile il fantastico finale "alieno" (NOTA: il contatore delle uccisioni dei mostri deve segnare 0).
Un finale alternativo lo si può conquistare uccidendo tutti i mostri, usando un'arma qualsiasi non da mischia e, soprattutto, facendo ricorso a special come la mitragliatrice infinita.

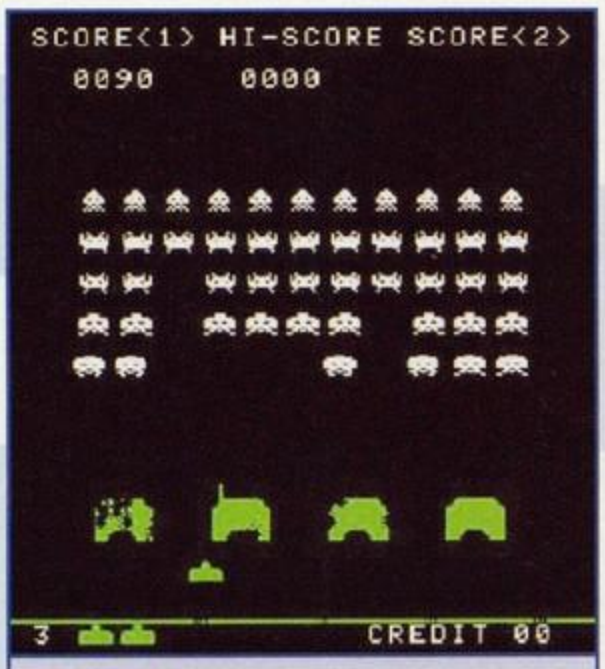
Time Machine

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

Un bel giorno il mondo dei videogame cominciò a parlare giapponese. Era il 1978 e Space Invaders diventò il primo fenomeno videoludico di massa, una vera e propria alien-mania. Dal Giappone con furore...

SPACE INVADERS: L'INVASIONE GIAPPONESE

Era la notte di Natale nella fredda isola di Hokkaido. I bambini attendevano trepidanti l'arrivo dell'omone di rosso vestito già pregustando i doni, quando dal cielo scese qualcosa di inaspettato. Non era la tanto agognata slitta volante, ma una sorta di strana pioggia di meteoriti. No, non poteva essere vero! Una flotta di astronavi aliene stava scendendo dalle profondità siderali con propositi bellicosi. I ragazzini, mossi dall'incoscienza che solo la tenera età può donare, costruirono con materiale di recupero un rudimentale cannone laser col quale respingere l'invasione. I dischi volanti cominciarono a precipitare al suolo come mele mature, decretando il successo del pianeta Terra sui mostri venuti da lontano. E fu tutto merito di quei valorosi pargoletti. Di lì a poco un giovane programmatore che passava da quelle parti avrebbe raccontato ai posteri lo straordinario evento nel modo a lui più naturale. Con un videogioco...



Schermo nero, mostri bianchi e tanti, tanti proiettili da sparare. Questo è Space Invaders!

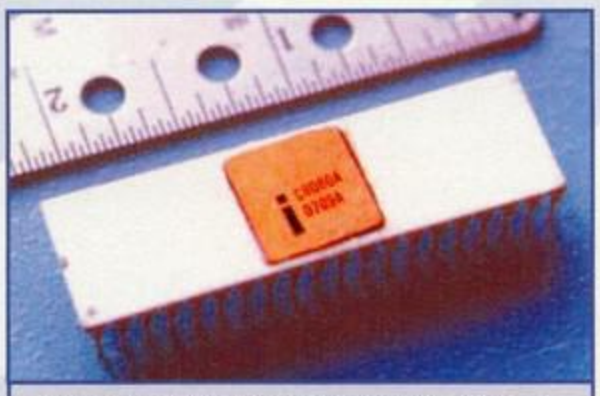
Che si trattasse di un sogno, di un fatto realmente accaduto (!?!) o di una clamorosa panzana imbastita anni dopo sulle pagine di una rivista per ZX Spectrum, poco importa. Proprio come un'invasione di crudeli venusiani, Space Invaders calò sull'ancora giovane pianeta videoludico con la forza devastante di un terremoto, trasformando in maniera irreversibile il modo stesso di concepire il videogame. Era il 1978 e gli alieni entravano trionfalmente nella storia.

CENTRARE IL BERSAGLIO

Toshihiro Nishikado era, a metà degli anni Settanta, un oscuro dipendente del reparto R&S della Taito, marchio già allora noto nel campo dell'intrattenimento grazie ai suoi pachinko (flipper verticali nei quali il giocatore lancia una pallina attraverso particolari cancelletti, ognuno collegato a singoli premi). Come molti suoi coetanei, anche il giovane Nishikado rimase sconvolto dal contatto con Pong, il primo grande coin-op di successo, da poco sbarcato anche in Giappone. Non c'erano dubbi, la via da seguire, per lui e per l'azienda di cui faceva parte, era quella del videogame, mercato in forte espansione e potenziale miniera d'oro in prospettiva futura. Fu così che Nishikado, partendo dalle basi tecniche gettate da Pong, decise di dar vita a un gioco da sala che materializzasse un suo pallino personale: distruggere una serie di obiettivi mobili, a loro volta in grado di attaccare il giocatore, fino a ripulire completamente lo schermo. Insomma, una struttura concettuale ben diversa da quanto era stato prodotto fino a quel momento.

Mr. Nishikado durante la conferenza stampa per il venticinquesimo anniversario di Space Invaders.

Nishikado cominciò a lavorare al suo progetto nel settembre del 1977 in completa solitudine, situazione non rara in un'epoca in cui i videogame erano quasi sempre il frutto di singole menti. Originariamente il programmatore intendeva riprodurre una battaglia terrestre, dove i bersagli erano rappresentati da soldati nemici in movimento. Il mood politicamente scorretto insito in tale formula (sparare anche solo virtualmente a esseri umani era per l'epoca un gesto deprecabile) costrinse tuttavia ideatore e casa di produzione a una prudente quanto innocua inversione di rotta. L'idea definitiva venne quasi da sé. Proprio nel '77 l'uscita nelle sale cinematografiche di Star Wars aveva creato un'attenzione senza precedenti nei confronti dell'universo sci-fi. Detto fatto, lo sveglio Nishikado sostituì in corsa i soldati con spaventosi alieni venuti da lontano. Il programma, sviluppato sul diffusissimo processore Intel 8080, lo stesso dell'Altair 8800, fu ultimato e reso operativo in circa dieci mesi di lavoro.

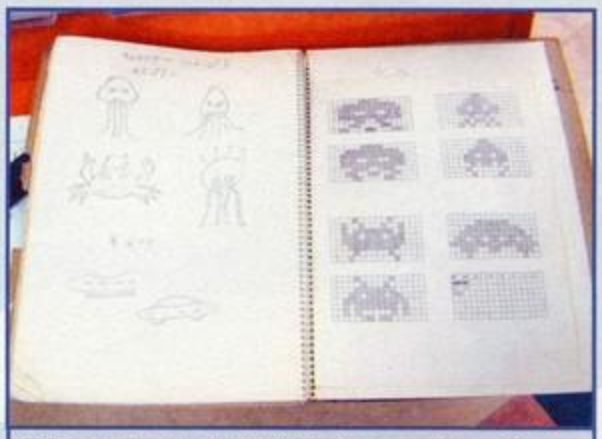


L'Intel 8080, diffusissimo processore a metà degli anni Settanta e "cuore" di Space Invaders.

Quello che sarebbe diventato il videogame più giocato della storia era in realtà un passatempo

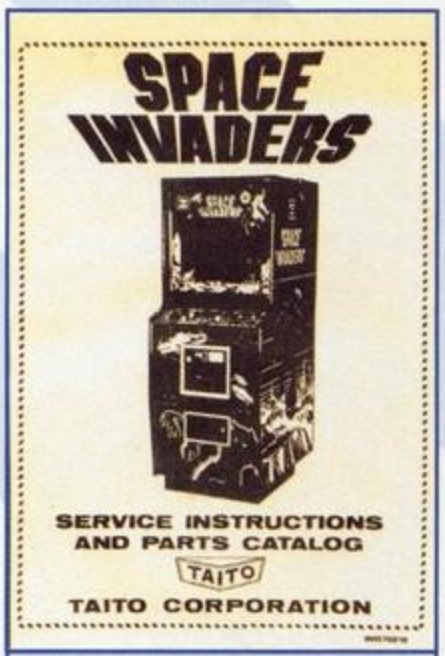
NOZZE D'ARGENTO PER GLI ALIENI

Lo scorso anno il Giappone ha festeggiato in pompa magna il venticinquesimo anniversario della nascita di Space Invaders, un fatto non strano per un Paese che ha vissuto il fenomeno degli alieni come un evento nazionale di cui andare orgogliosi. I grattacieli di Shibuya, il quartiere più cool di Tokyo, si sono rifatti il look per l'occasione, sfoggiando sulle proprie facciate gigantesche riproduzioni luminose degli ormai celebri extraterrestri. Taito, dal canto suo, ha dato alle stampe un gioco per PlayStation 2 che, in un unico DVD, racchiude tutte le principali versioni ufficiali della creatura di Nishikado. Un prodotto forse poco comprensibile per la nostra mentalità occidentale (giocare a Space Invaders su una PS2 è per certi versi frustrante), ma sicuro indice dell'importanza tuttora molto forte del titolo nella cultura nipponica dell'intrattenimento. Quando il videogioco diventa fenomeno di costume...



Gli schizzi originali di Nishikado permettono di ricostruire il processo creativo alla base del gioco.

semplice semplice: alieni stilizzati disposti su cinque file si spostavano da un lato all'altro dello schermo, sparando bombe e scendendo ogni volta di un livello, accompagnati da un suono analogico (un ossessivo "dum dum" sempre più veloce) che si sarebbe impresso nella memoria di tutti. Il giocatore, manovrando una specie di cannone laser nella parte bassa del monitor, doveva distruggere gli invasori prima che questi toccassero terra. Per ogni alieno distrutto (di tre tipi differenti, più le astronavi-bonus "mystery ship"), l'utente avrebbe inoltre ottenuto un determinato numero di punti. Una volta ripulito lo schermo, sarebbero ricomparse altre schiere di venusiani, sempre più vicine al suolo e sempre più veloci. Nonostante l'accoglienza non proprio entusiastica da parte dei tester della Taito, Space Invaders, in un primo momento battezzato Space Monsters, fu comunque commercializzato.



Manuale originale della Taito per il cabinato di Space Invaders.

INVADERS-MANIA!

A differenza di quanto avvenuto in azienda, il gioco di Nishikado ebbe un impatto straordinario sul pubblico. Nel giro di pochi mesi i cabinati della Taito, bellissimi nella loro livrea bianca e blu, spuntarono come funghi in tutti i locali pubblici del Giappone, dando vita a quello che tutti ricordano come un vero e proprio fenomeno di isterismo collettivo. Il Giappone impazzì letteralmente per l'intrigante giochino a base di cannoni e alieni, tanto da causare una contrazione nella circolazione di monete da 100 yen, necessarie per cominciare una partita. I gestori di locali pubblici, compresa l'entità dirompente del fenomeno, si sottoposero a estenuanti e chilometriche code davanti alla sede della Taito per entrare in possesso dei preziosissimi apparecchi mangiasoldi. Comparvero addirittura improbabili cabinet a forma di tavolo su cui posare bevande e cibi, particolarmente utili per i clienti di ristoranti e tavole calde che non volevano rinunciare al loro gioco preferito, nemmeno in pausa pranzo. Una follia... Ancora oggi si discute sul perché di un effetto così deflagrante sulle abitudini di migliaia di persone, ma una risposta univoca e plausibile non è mai stata formulata. Una cosa è certa: con Space Invaders tutti cominciarono a videogiocare nell'accezione contemporanea del termine, a "vivere" il videogame e a sentirsi direttamente coinvolti nella simulazione di un'ancestrale lotta per la sopravvivenza.

Una schermata di Super Space Invaders '91. Cambia la tecnologia, ma non la filosofia di gioco.

Il pachinko è uno dei passatempi più popolari in Giappone. Taito cominciò la propria avventura costruendo macchine simili.

L'Atari VCS 2600 fu la prima console di successo nella storia dei videogame. Gran parte del merito andò all'apprezzata conversione casalinga di Space Invaders.

Nel 1979, sull'onda di un successo senza precedenti, il marchio Space Invaders fu esportato su licenza Midway anche negli States. Nemmeno l'Italia rimase indifferente al fenomeno nipponico. Sempre nello stesso anno la torinese SIDAM ottenne infatti da Taito la licenza per produrre sull'italico suolo Invasion, una fedele replica dell'originale, contraddistinta da un cabinato di rara bellezza e dalla traduzione nella nostra lingua delle scritte a video.

L'Invaders-mania non poteva a questo punto restare confinata nel pur florido mondo dei giochi da sala. Nel 1980 Atari acquistò il marchio da Taito e lo trasformò nella tanto attesa killer application per il suo nuovo VCS 2600, la console che negli anni a seguire, grazie anche al lavoro di Nishikado-san, avrebbe polverizzato tutti i record di vendite nel mercato videoludico domestico.

La fama ormai mondiale del brand portò negli anni successivi alla nascita degli inevitabili sequel, da Space Invaders Part II, a Space Invaders Deluxe, fino a Super Space Invaders '91, titoli del tutto prescindibili e di nessun interesse, se non all'interno di un discorso di carattere puramente commerciale. Nishikado e la sua prima, straordinaria invasione erano ormai lontani, ripartiti per quelle profondità spaziali da cui erano giunti. Alle loro spalle, solo una scia chiamata leggenda...

Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

Le vendite natalizie hanno movimentato un po' il mercato della telefonia mobile, ma il re è stato, ancora una volta, il Nokia 3310. In un'epoca in cui pare inarrestabile la corsa all'evoluzione, tutto questo suona bizzarro, non trovate?

TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

Questo è un dato che fa riflettere. Nonostante le offerte, i contenuti, la tecnologia sempre "più avanti", le vendite pre-natalizie di cellulari hanno visto regina incontrastata la fascia "entry-level", per intenderci quella che arriva fino a 100 Euro (fonte: Sole24Ore). Certo, la presenza di fotocamere digitali, schermi a colori e mille altre possibilità ha, possiamo dire, "rivitalizzato" un mercato che in Italia è sempre più difficile. Sempre più difficile per gli operatori, ma soprattutto per i produttori che si trovano a "dover vendere" cellulari a un mercato saturo (la percentuale di cellulari nel nostro Paese è tra le più elevate del mondo).

Nonostante tutto, il re delle vendite resta un cellulare che, ora come ora, si trova intorno agli 80 Euro. Chi comprerebbe un telefonino che ha lo schermo in bianco e nero, non è compatibile con Java e non può nemmeno leggere gli MMS? Sì, insomma, un semplice telefono? Forse è proprio questo il punto... molte persone (e non escludo che ci siano anche molti giovani all'appello, magari quelli non particolarmente interessanti all'hi-tech) non cercano (ancora) null'altro che la possibilità di telefonare e mandare gli SMS. E, non ultimo, un telefono che non sia troppo delicato e non si rompa dopo un anno di uso (con quello che costano, poi...).

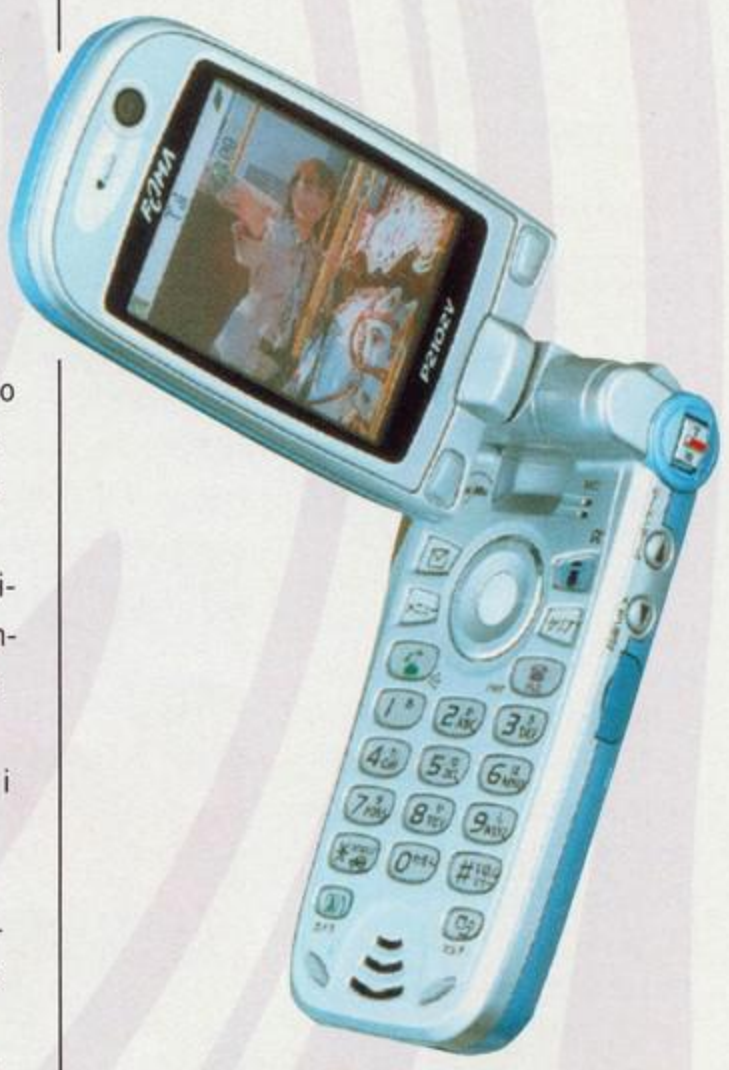
Non vogliamo certo affermare che le nuove tecnologie non siano "ben vendute", anzi. Bisogna considerare, infatti, anche la risposta molto positiva del mercato con dati di vendita incoraggianti per i terminali con prezzi fino ai 300 Euro, ma ci chiediamo se queste due diverse concezioni di vedere il "cellulare" si incontreranno a breve termine (a lungo sicuramente, dato che i vecchi modelli usciranno "a forza" dal mercato).

La serie NEC505i, uscita in Giappone da diversi mesi, è dotata di fotocamera integrata da 1,3 MegaPixel e slot di memoria Memory Stick Duo, e viene commercializzata a circa 120 Euro (250 € senza la sottoscrizione di un contratto).

Certo è che in Italia (e in Europa) l'elevato prezzo dei cellulari non invoglia a cambiare frequentemente il nostro apparecchio. Qualcuno ci deve ancora spiegare perché siamo disposti a spendere 300 e più Euro per un telefono che fa le foto quando, in Giappone, terminali a pari livello (o più evoluti) vengono venduti a un terzo del prezzo, o addirittura regalati con la sottoscrizione di un contratto (e le tariffe telefoniche non sono molto diverse rispetto alle nostre...). Insomma, come è possibile che cellulari "a conchiglia" con schermi a colori, fotocamera e mille funzioni (distribuiti da colossi come DoComo) costino 80 Euro? Evidentemente i signori addetti al marketing conoscono fin troppo bene "i loro polli", cioè noi, che siamo sempre ben disposti a spendere, talvolta, cifre vicino al milione di vecchie lire per l'ultimo ritrovato tecnologico.

Guardando sempre il bello (e lontano) mercato del Sol Levante, possiamo ipotizzare che la corsa tecnologica nei cellulari, almeno per il prossimo anno e mezzo, si concentrerà sulla risoluzione della fotocamera digitale integrata e sulla possibilità di espandere la memoria interna. Giusto per darvi un'idea, la serie NEC 505i, dotata di fotocamera digitale da 1,3 Megapixel, slot di espansione Memory Stick Duo (e mille funzioni più o meno utili), viene venduto (alla sottoscrizione di un contratto) a circa 120 Euro. Modelli meno evoluti, con fotocamera da 300 mila pixel, a circa 70 euro. Che dire... peccato che non si possa comprare un cellulare giapponese per farlo andare qua, dato che la rete nipponica è completamente incompatibile con il GSM occidentale.

Non ci resta che aspettare, e sperare che con l'avvento di nuovi modelli i prezzi calino un po'.



Giappone: la nuova serie di cellulari FOMA permette di girare video compressi ad alta qualità e trasmetterli, in tempo reale o meno, ad altri cellulari. Anche in questo caso la qualità degli apparecchi "made in Japan" è veramente elevatissima.

Nokia 6600

Questo Nokia rappresenta il non-plus-ultra della gamma ed è dedicato a chiunque ami "smanettare", ma non solo. Tecnicamente si ricollega alla serie 36xx, con risoluzione dello schermo a colori di 176x208 pixel, slot per memory card e fotocamera integrata con risoluzione di 640x480. In più supporta un paio di nuovi accessori interessanti, come Image Viewer SU-2, una periferica per vedere le immagini sul proprio televisore, e Nokia Observation Camera, un terminale che trasmette al nostro telefono immagini o brevi filmati del luogo nel quale l'abbiamo messo, tramite MMS o e-mail (ha anche una funzione per rilevare gli oggetti in movimento o che rilasciano calore!). Non mancano Bluetooth, e-mail, browser x-html e, ovviamente, il supporto a Java. Ci sono anche molte funzionalità "da ufficio" come l'agenda e una rubrica avanzata.
Bello, ma caro! Il prezzo si aggira intorno ai 500 Euro.

Memoria:
6 MB espandibile

Sistema operativo:
Symbian OS

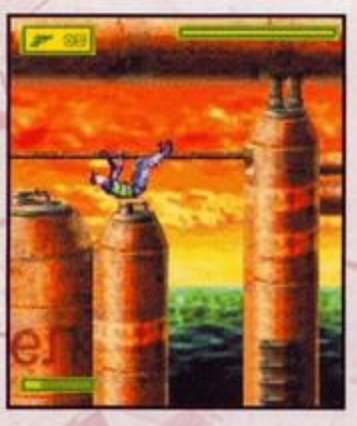
80

Splinter Cell Team Stealth Action

Highway Racer ci mette nei panni del motociclista duro & puro, di quelli che si lavano un paio di volte l'anno e campano mangiando salsicce e birra (un po' come Alex, insomma)(prova a dirglielo in faccia, allora... ndToSo). Lo schema di gioco è molto semplice e prevede delle gare, senza troppi fronzoli, tra motociclette. Gli aspetti molto positivi riguardano la grafica, dettagliata e fluida in movimento, e il numero di piste disponibili. Potremo correre su dodici tracciati, ognuno ambientato in una diversa città del mondo.
All'inizio dovremo scegliere un pilota fra i tre disponibili: Spike, Chase e Miko. Avanzando nella "classifica" potremo usare nuove moto più potenti e veloci. L'unico aspetto negativo del gioco riguarda il metodo di controllo, che sfrutta unicamente il tastierino numerico (non si può usare il tasto multifunzione, insomma) che rende ostico il tutto. In Italia, potrete acquistare Highway Racer solo sul sito ufficiale Nokia.

Sistema:
Nokia N-Gage

77



Dragon Skies

A una prima occhiata, Dragon Skies si presenta come il classico giochino arcade. E, in effetti, il gameplay è semplice e immediato: dovremo vestire i panni della maghetta Stella e, spostandoci nella parte inferiore dello schermo, distruggere tutti i nemici e salvare il nostro gattino nero Mimi. In verità Dragon Skies ha alcune caratteristiche che lo rendono decisamente appetibile: innanzitutto la grafica molto carina, con colori brillanti e animazioni fluide.
Poi i ben 22 livelli di gioco, che danno una notevole longevità al titolo. E per finire su alcuni cellulari che lo supportano è possibile mandare il proprio punteggio sul sito internet e vedere la propria posizione nella classifica. Molto carino!

Sistema:
Nokia 7250i - Nokia 7250 - Nokia 7210 - Nokia 6800 - Nokia 6610 - Nokia 6100 - Nokia 5100 - Nokia 3300 - Nokia 3100 – N-Gage

75

Questa volta

Bovabyte

vi svela cosa si cela nel bunker corazzato del Pastore!

Noi Bovas bovabyte@bovabyte.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Parla con i tuoi amici sul forum BovaByte & QI: Zero!

LA POSTA DI MAX CIOÈ

< M A X C I O E @ B O V A B Y T E . C O M >

UNO SFIGO CI SCRIVE

Cioè, m'è venuta in mente sta cosa e te la devo proprio dire. Cioè, tu dici che chi usa il PC è sfigo, cioè, ma tu per pubblicare la tua posta, cioè devi per forza usare il computer e quindi, cioè anche tu sei sfigo. Un saluto a tutta la reda.

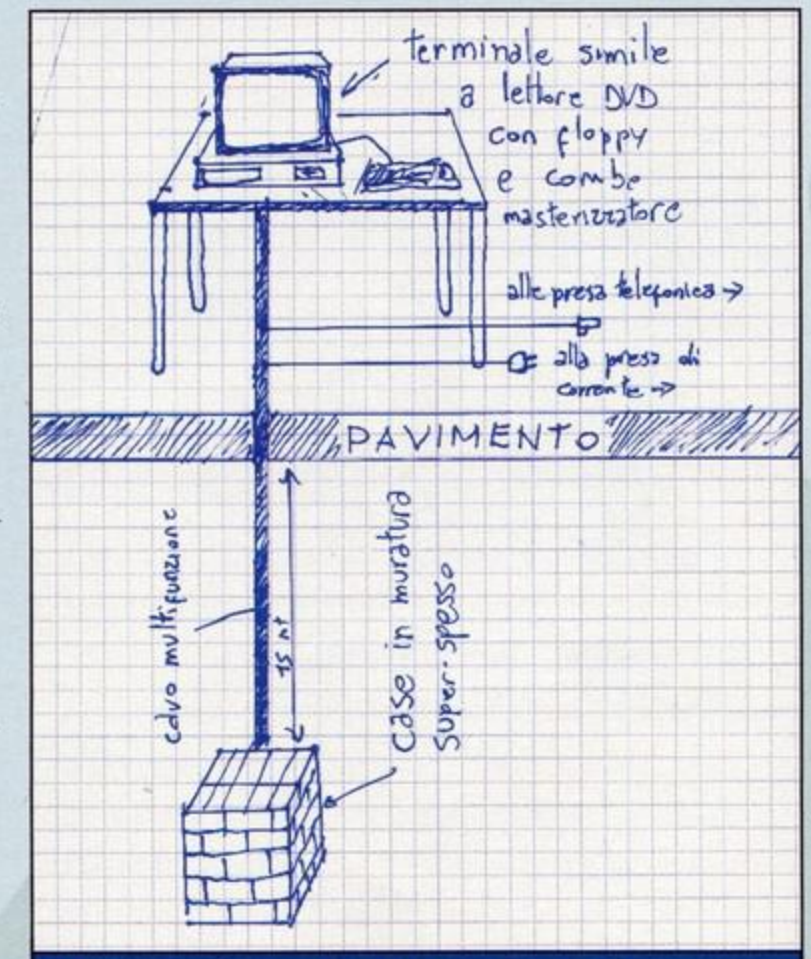
Avktrom.

In effetti, cioè, sono stato un po' impreciso, cioè chi usa il computer è uno sfigo, ma se lo usi per scaricare i loghi e le suonerie del cellulare, e cioè se il cellulare è l'ultimo modello, cioè allora sei un figo incredibile, cioè. E dal momento che io cioè leggo le vostre lettere cioè mentre mi scarico le suonerie, troppo belle cioè, allora io sono un figo. Cioè e se non ti sta bene vieni qui che faccio cantare chiwawa alle tue ossa. Cioè io e la mia compa.

LO SPIGOLO DELL'INVENTORE

A C U R A D I A N G E L I C O M E D A G L I A

Cari, carissimi lettori di BovaByte, anche stavolta mi ritrovo costretto a lasciarvi, del tutto gratuitamente, una delle mie geniali invenzioni: nessuno, infatti, ha deciso di prendermi sul serio e di realizzare il favoloso case in muratura che ho ideato la scorsa settimana, allo scopo di 1) ridurre il casino provocato dalle ventole di raffreddamento, 2) alleggerire l'ingombro del PC nell'economia domestica e, soprattutto, 3) raffreddare meglio il PC. Come funziona il tutto? Semplice. Avete mai notato che nelle cantine dove si conserva il vino, alcuni metri sotto terra, fa sempre freddo? Può essere il 3 febbraio come il 18 agosto, ma nelle spesse mura delle cantine, celate a mo' di catacombe dalla discrezione del terreno, le bottiglie stanno sempre al fresco. E se ci stanno le bottiglie, perché mai non potrebbe starci anche il PC? Ecco quindi l'idea: chiudere scheda madre, processore, dischi fissi e memorie dentro un sarcofago in muratura pesante, piazzare il tutto 15 metri sotto terra e portare in casa un cavo multifunzione per mezzo di una canalina, nella quale scorreranno quelli per il monitor, la firewire cui è collegato il masterizzatore CD/DVD combo, l'USB cui è connesso il floppy e l'hub secondario. Tutto ciò che resta tagliato fuori, ovvero il suddetto masterizzatore, il floppy, la tastiera, il mouse, la seconda firewire e l'hub USB 2.0, verranno collegati in un case a forma di videoregistratore, più discreto, più bello da vedere e capace di reggere anche il monitor. Non trovate che sia un'idea semplicemente geniale?



Il sistema distribuito inventato da Angelico Medaglia

L'ANTRO DEL MOSTRO

A CURA DI DAVIDE CORRADO

Davide Corrado, sistemista Unix, all'ombra dei cipressi in una foto di taaanti anni fa.

Siamo sinceri con noi stessi: a chi non piacerebbe dare per lo meno un'occhiata al centro di elaborazione dati parallelo del Pastore, per vedere che cosa ci combina, ma soprattutto scoprire quali apparecchiature futuristiche si celano al suo interno? Immagino più o meno a tutti, noi Bovas compresi. Il fatto è che soddisfare la nostra curiosità è diventato sempre più difficile, soprattutto dopo che il Pastore si è offeso a morte con noi per aver comunicato al mondo le sue manie: mi sto riferendo, ovviamente, alla malvagia abitudine di colorare i bordi di tutte le schede con il pennarellone nero indelebile, oppure quello di utilizzare già cinque o sei anni fa elasticini colorati per tenere insieme i cavi interni del case. Senza contare tutte le sue altre invenzioni, prima ancora che il "modding" (ovvero l'insana abitudine di tabbozzare il proprio case con affari luminosi) fosse un fatto di costume: questo per citare solo due esempi (già, vogliamo dimenticarci le viti conservate nei sacchetti antistatici "in modo che non si magnetiiizinoooo!"? NdP) . Dicevo che da allora non ci è più stato possibile entrare a casa sua, era al massimo lui che veniva in visita, disdegnando ovviamente la scarsa professionalità dei nostri miseri sistemi a processore singolo non clusterizzati. Per lo meno non ci siamo riusciti fino a ieri: il Pastore è infatti caduto in una nostra trappola. Prima siamo riusciti a "prendere in prestito" le sue chiavi di casa per farne un duplicato, quindi, al momento opportuno, Paolone lo ha portato con sé a una conferenza di ATi in cui venivano presentati i nuovi acceleratori grafici, un piatto decisamente troppo ghiotto anche per lui. Approfittando di questo raro allontanamento dall'ovile, sono riuscito a entrare senza essere scoperto dalla pericolosa consorte del Pastore, riuscendo anche a scattare una foto a uno dei suoi cluster per il calcolo parallelo a testimonianza della mia impresa. Ora mi spiego tutta questa sua foga nella ricerca dei vari manuali di volo degli aerei di linea: il nostro mentecatto preferito, utilizzando la sopraccitata architettura parallelizzata, ha creato a suo uso e consumo un simulatore di volo che mi pare abbia ben poco da invidiare a quelli utilizzati per l'addestramento dei piloti. Giudicate voi stessi!

Agghiacciante: il computer del Pastore in tutta la sua inutile, esagerata magnificenza!

L'ANGOLO DEL PASTORE

Ciaaaoooo, è da un sacco di tempooo che non scrivo più niente di sufficientemente carismaaaticooo, e negli ultimi mesi mi sono messo soltanto a recensire le migliori periferiche che ho trovato in giiirooo: altro che la rubrica dell'hardware del Paoloooneee! Comunque devo ammetterlo, ogni tanto lo invitanooo a delle conferenze interessaaantiiii! Fra l'altro, quel mentecatto non mi ci ha mai invitaaatooo, è successoperla prima volta solo l'altro giorno e non ho ancora capito il perchéeee... Secondo me c'è sotto qualcosa di loscoooo! Comunque, visto che a pensare male si commette peccato, ho deciso di raccontarvi come ho passato le mie vacanze nataliiizieee. Beh, le ho passate in giro per i supermercaaatiii, perché mi servivano gli alberi di Nataaaleee! (oh! Incredibile! Il Pastore che pensa al Natale e non al suo cluster per il calcolo parallelo! Non ci possiamo credere! NdD) (già, che una volta tanto abbia deciso di passare le feste come tutti gli altri cristiani? NdP) Noooo, cos'avete capiiitoooo... A me gli alberi di Nataleee servivano per migliorare le comunicazioni del mio cluster per il calcolo paralleeeeeloooooooo! (ah ecco, ci pareva! NdBovas). Non so se lo avete notaaatoooo, ma ultimamente vanno di moda gli alberi di Natale che, al posto delle comunissime e ormai obsolete lampadiiineeee, usano delle meravigliose fibre ooootticheeeee!!! Trovando inconcepibile tutto quello spreco (delle magnifiche fibre ottiche soltanto per far felici i bambooocciiii! Non va beeeeeneeee! Non è professionaaaaleeeee!), ho deciso di comprare tutti gli alberi di Natale di Vigevanoooo, di Gambolò, e perfino quelli di Cassolnoooovoooo! Volevo spingermi anche fino a San Martino Siccomaaaariooo, ma poi la benzina cooooostaaaa! Così, mentre prendevo tutti gli alberi di Nataaaaleeee a fibre otticheeee, ho messo gli occhi anche su delle splendide lampade che funzionano con lo stesso princiiipioooo! Beeeeelleeeeee!!! Adesso le ho messe tutte dietro al mio cluster per il calcolo paralleeeelooo, e ho composto una meravigliosa rete TCP/IP a lampade e alberi di Nataaaleeee!!! Adesso tutti i computer multiprocessore che compongono il mio cluster comunicano molto più velocemeeeenteeee! Come se non bastasse, quando lo accendo respiro anche una commovente aria nataliiiiiziaaaa! Beeeellooooo! (SBONK! NdBovas)

Una delle lampade usate dal Pastore per mettere i suoi terminali in comunicazioni, spenta.

Ecco come si presenterebbe, una volta accesa, la lampada del Pastore in una casa abitata da persone normali.

Uno degli alberi di Natale usati dal Pastore per i suoi turpi scopi. Non c'è davvero limite alla professionalità!

Music Machine

TGM

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nel Music Machine on line: Mao's box, Vlad's kingdom, Tgm in discoteca, concerti, recensioni ecc..

VLAD'S KINGDOM

PEARL JAM – LOST DOGS (Sony Music)

"All the photographs are peeling / and colors turn to gray, he stayed / in his room with memories for days, he faced / an undertow of future's laid to waste, embraced / by the loss of one he could not replace"... Inizia così uno dei brani migliori contenuti in questo doppio CD che i Pearl Jam hanno assemblato per la gioia dei fan, o meglio, di tutti coloro che amano il grande rock a stelle e strisce. "Sad" è solo una delle tante preziose gemme sinora mai pubblicate dal quartetto di Seattle, oppure semplicemente contenute in qualche singolo, o ancora eseguite unicamente dal vivo e quindi non alla portata di tutti coloro che si "limitano" a seguire il gruppo principalmente con gli album da studio. Una bella occasione per apprezzare canzoni di grande impatto e degne di rappresentare al meglio Vedder e il resto della band. Si parte alla grande con "Night", vero e proprio inedito dal rock deciso e incalzante, seguito a ruota dalla già citata "Sad", la quale mette in mostra l'incredibile profondità e dolcezza della voce di Eddie, sostenuta da liriche importanti e da un tappeto sonoro come sempre impeccabile. Si procede poi spediti cullati da note mai banali con soventi picchi qualitativi rappresentai, per esempio, dalla sulfurea "Education", oppure dalla grandiosa scarica di energia di "U", che riesce a infondere una grande energia seguendo un testo che è una vera e propria dichiarazione d'amore per la persona che si ama. Fra le trenta tracce stipate sui due CD, ognuno di noi avrà certamente poi modo di trovare i brani con i quali maggiormente riconoscersi e stabilire un legame particolare. Certo canzoni come "Yellow Ledbetter" (contenuta in un paio di singoli estratti dall'immortale "Ten" del 1991) lasciano il segno e dimostrano come, nonostante quanto pensino alcuni fan di vecchia data ora raffreddatisi nei confronti di Vedder & Co., i Pearl Jam fossero sin dagli esordi diversi dal resto dei gruppi appartenenti alla famigerata ondata grunge, possedendo già quell'istinto sofferto, da cantautorato rock discendente da Neil Young, che ne ha poi caratterizzato il proseguo della strepitosa carriera. Certo, la considerazione di cui godono attualmente i PJ non passa unicamente per i loro lavori, ma anche per quello che esprimono al di là del profilo meramente artistico, facendosi carico di portare un messaggio "con" la musica e "fuori" dalla musica in quanto artisti in grado di beneficiare di canali preferenziali e di ampie platee alle quali rivelare i loro pensieri. Sui quali si può o meno essere d'accordo, ma che sarebbe bene ascoltare senza preconcetti vista la caratura, anche umana, di chi li veicola. L'album conferma anche questo: che i Pearl Jam non sono solo una normale rock band... fortunatamente...

Ilvlad ilvlad@xenia.it

THE OFFSPRING – SPLINTER (Sony Music)

E con questo siamo a sette. Tanti sono gli album sfornati sinora dai non più ragazzini Offspring, certo ancora freschi e leggeri come vuole il loro hardcore melodico, ma assai meno graffianti e brillanti rispetto agli album più riusciti e felici della loro lusinghiera carriera. Il mestiere c'è tutto, ed è proprio grazie a quello che un album come "Sprinter" gira con piacere sul piatto del lettore CD, senza però riservare chissà quali scosse emotive, se non fosse per un paio di brani furbetti, dal ritmo vincente e pronti per essere lanciati nella top ten o per essere diffusi massicciamente via radio. Parlo di canzoni come il singolo "Hit That", già diventato un bel tormentone, oppure di "Spare Me The Details", incalzante ma non eccessivamente incattivita, con un bel ritornello da canticchiare senza troppe riserve mentre si è in "altre faccende affaccendati". Ecco, è proprio questo uno dei limiti maggiori dell'album, l'essere solo un divertente riempitivo da far fluire anche senza riservargli la massima attenzione, certi che comunque le melodie ci terranno compagnia senza colpo ferire, ma senza nemmeno colpire particolarmente. È una tendenza che pare ormai difficile da sradicare e che si trascina sin dal lontano 1997, quando il gruppo lasciò l'etichetta indipendente Epitaph per passare alla major Columbia. Una mossa assai poco gradita dai fan del circuito punk underground, già sulle spine a causa del successo planetario riscosso tre anni prima dal miglior album della band, il pluripremiato "Smash", al quale infatti seguirono lavori altalenanti: da "Ixnay on the Hombre" ad "Americana", continuando con "Conspiracy of One" e il qui presente "Splinter", tutti dotati di almeno una manciata di brani da conservare ma incapaci di vivere pienamente come album nel loro complesso. Che ci sia bisogno di un ritorno alle origini? Un rimettersi in gioco sfoderando in un colpo solo tutte le carte che si hanno in mano senza stare a fare troppi calcoli e a centellinare le proprie risorse, prendendo esempio dai capisaldi del genere, mai stanchi di darci dentro come si deve: i veterani Bad Religion, i granitici NOFX o anche i quasi coetanei Pennywise.

Ilvlad ilvlad@xenia.it

SPAZIO ITALIA

GABRIELLA GRASSO – CAFFÈ D'ORZO, MACCHIATO CALDO, IN TAZZA PICCOLA (Indipendence Sound, CD Audio)

Era la metà degli anni '80 quando Bobby Gillespie, allora batterista dei Jesus & Mary Chain, decise di lasciare la band per formare un progetto che annegava le sue origini negli anni '60 e '70: i Primal Scream. Dopo l'approccio all'industria discografica con un paio di singoli, è il 1987 l'anno che lancia definitivamente l'urlo primordiale ai margini dello stardom musicale. Ma solo nel 1991 arriva la prima consacrazione con "Screamadelica": un groove intrigante, un look molto rock, canzoni molto hard pop. La ricetta ideale per sfondare in America, territorio fuori dal quale i Primal Scream hanno fatto fatica a imporsi fino a "Give Out But Don't Give Up" nel 1994, che conteneva l'irresistibile singolo "Rocks". A distanza di sedici anni dal debut album, arriva questa doppia raccolta a trabocchetto: il primo disco infatti è la raccolta delle migliori diciotto canzoni della band, mentre il secondo contiene tredici remix tra cui spiccano le produzioni di Massive Attack e Chemical Brothers. Anche se, onestamente, di questo secondo CD avremmo fatto volentieri a meno...

p.bes

SPAZIO ITALIA

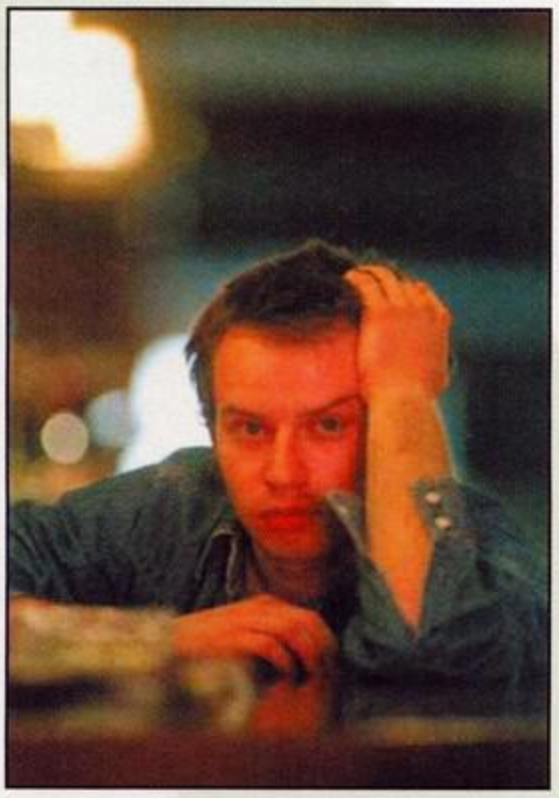
SERGIO CAMMARIERE – SERGIO CAMMARIERE IN CONCERTO DAL TEATRO STREHLER DI MILANO (EMI, DVD video, € 28 circa)

Era la metà degli anni '80 quando Bobby Gillespie, allora batterista dei Jesus & Mary Chain, decise di lasciare la band per formare un progetto che annegava le sue origini negli anni '60 e '70: i Primal Scream. Dopo l'approccio all'industria discografica con un paio di singoli, è il 1987 l'anno che lancia definitivamente l'urlo primordiale ai margini dello stardom musicale. Ma solo nel 1991 arriva la prima consacrazione con "Screamadelica": un groove intrigante, un look molto rock, canzoni molto hard pop. La ricetta ideale per sfondare in America, territorio fuori dal quale i Primal Scream hanno fatto fatica a imporsi fino a "Give Out But Don't Give Up" nel 1994, che conteneva l'irresistibile singolo "Rocks". A distanza di sedici anni dal debut album, arriva questa doppia raccolta a trabocchetto: il primo disco infatti è la raccolta delle migliori diciotto canzoni della band, mentre il secondo contiene tredici remix tra cui spiccano le produzioni di Massive Attack e Chemical Brothers. Anche se, onestamente, di questo secondo CD avremmo fatto volentieri a meno...

p.bes

RICCARDO MAFFONI – STORIE DI CHI VINCE A METÀ (CGD, CD Audio)

Quando, un paio di mesi fa, andai a intervistare Francesco Di Gesù (al secolo Frankie Hi Nrg), i responsabili dell'ufficio stampa mi consegnarono anche un grazioso CD-R con le canzoni di un "artista emergente" di cui, mi assicuravano, "nei prossimi anni si sentirà spesso parlare". Il CD in questione era una demo di Riccardo Maffoni, classe 1977, salito agli onori delle cronache per essere stato il primo artista di supporto ai concerti dei Nomadi (che in quarant'anni non avevano mai voluto nessuno ad aprire le loro esibizioni).



Maffoni, come stile, ricorda un po' Dylan e Springsteen, ma riesce a nazionalizzare tutto con dei bei testi in italiano: semplici, schietti, in una parola "veri".
Musicalmente parlando sono gli strumenti acustici, soprattutto le chitarre, ad avere maggior spazio, ma il disco non è ovviamente tutto "unplugged". Il risultato, dunque, è particolarmente apprezzato. E se desiderate sentire una persona veramente in gamba, che in futuro potrebbe dare un grande contributo alla canzone italiana, beh, ascoltate questo.

p.bes

MAO'S BOX

ANATHEMA – A NATURAL DISASTER (Music for Nations)

La metamorfosi è completa: gli Anathema diventano gli eredi ufficiosi al trono dei Pink Floyd "post Waters". Se "Alternative 4" sembrava il naturale proseguimento di "The Final Cut", con "A Natural Disaster" gli Anathema si accostano definitivamente alla ideologia oscura, contorta, ipnotica, deviata e paranoica di Roger Waters, nelle melodie come nelle liriche. Il cammino degli Anathema sa di deja-vu: ad ogni album, si ha come la sensazione che non sarebbe potuto essere diverso, come se il percorso fosse già predeterminato, una continua ricerca e sperimentazione, un viaggio verso mete sconosciute da sentieri prefabbricati. I Cavanagh ci sanno fare eccome se si pensa che dal primo album di puro doom/gothic metal sono passati solamente quattordici anni e da allora gli Anathema si sono completamente rinnovati diventando una band assolutamente fuori da qualsiasi tipo di schema, difficilmente "catalogabile". E forse, proprio per questo, particolarmente apprezzabile.
Da vedere dal vivo.

Mao

LA RECENSIONE DEL MESE DI...

PAOLO CUMIN
azmodan82@yahoo.com

Vuoi vedere la tua recensione stampata su TGM? Connettiti alla sezione Silver Club di TGM Online e scrivi la tua opinione nell'area Music Machine!

Dark Tranquillity - Damage Done (2003)

Un album viscerale, un "return to form" degli svedesi portabandiera del Gothenburg Death Metal (compagni di merende di gente come In Flames e Opeth), una piéce ricca di contrasti, veloce e smaccatamente Metal, Mikael Stanne si allontana dai tecnicismi elettronici che avevano riempito il precedente album e confeziona un attacco sensoriale veramente notevole. La opening track non lascia spazio ai tentennamenti: doppia cassa e chitarre vi stringeranno in una morsa irresistibile e la vostra testa non potrà fare altro che andare sù e giù come animata di vita propria. "Hours Passed In Exile" è un bellissimo pezzo, ricco di start/stop folgoranti e un ritornello azzeccatissimo: anche qui la velocità la fa da padrona ma c'è comunque il tempo di gustare il mosaico creato dalla voce di Stanne, questa traccia e la numero 11 "White Noise, Black Silence" secondo me sono tra le migliori dell'album che scorre fluido alternando velocità, brutalità e un quel pizzico di melodia che rendono da sempre i Dark Tranquillity maestri nel loro genere; anche i testi non sono male, un filino più diretti rispetto ai voli pindarici dei primi album, trasudano concretezza e poesia. Consigliato ai fan del genere, sconsigliato ai sostenitori di Britney Spears, Sean Paul e Beyoncè. Lapalissiano.

Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Con TGM al cinema, con TGM Online sul Forum

Per la categoria blockbuster, questo mese abbiamo La Leggenda degli Uomini Straordinari e Final Destination 2. Presentiamo poi una serie di film che vanno dal dramma al thriller e al noir, centrati però sui personaggi e sulle storie, senza effetti speciali esagerati e dal budget medio-basso, ma con ottimi registi, grandi attori e valide interpretazioni. Un giorno parleremo anche di qualche film "bulgaro", a budget bassissimo e con zero effetti speciali... promesso.

MOVIE MACHINE

LA LEGGENDA DEGLI UOMINI STRAORDINARI (LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN)

Nell'Inghilterra vittoriana, uno "straordinario" manipolo di fantastici personaggi si riunisce per sconfiggere il folle malvagio di turno. Dopo anni di vita appartata, dovranno sopportare una difficile alleanza per dare la caccia al misterioso Phantom, e a bordo del sommergibile Nautilus si recheranno nella laguna veneziana per sventare l'attentato. Ma fra di loro c'è un traditore... Piacevole storia fantasy d'avventura, tratto da un fumetto del grande Alan Moore, il film si avvale di splendide scenografie, originali costumi ed elegantissimi modellini (la Nemomobile ed il sottomarino). Connery al suo meglio, discreto il resto del cast, anche se non si tratta di all star. Nel primo disco, oltre al film, ci sono numerosi commenti: produttori, attori, e diversi altri; nel secondo, troviamo come "Pre-produzione" gli elementi di pre-visualizzazione sugli effetti speciali e una vasta galleria fotografica. Sotto "Produzione" registriamo "Riunire la Lega", con speciali sulle origini dei personaggi, l'abbigliamento, la Nemomobile, la creazione di Mr Hyde, la ricostruzione e la distruzione di Venezia e 17 scene tagliate o estese. Come "Promozione del film" sono accessibili un "dietro le quinte" di 30 minuti, le prime a Praga ed in Inghilterra, quattro trailer, vari spot tv e i manifesti del film. Immagine di grande pulizia ed estrema nitidezza e definizione, anche nelle numerose scene buie. Audio potente e dettagliatissimo, con sensazione di totale coinvolgimento.

SCHEDA

Regia: Stephen Norrington
Cast: Sean Connery, Peta Wilson, Stuart Towsend, Jason Flemyng
Distribuzione: Fox
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1/DTS 5.1
Dischi: 2
Extra: commenti vari; pre-produzione; produzione; promozione del film

€ 26,90

TRIPLO GIOCO (THE GOOD THIEF)

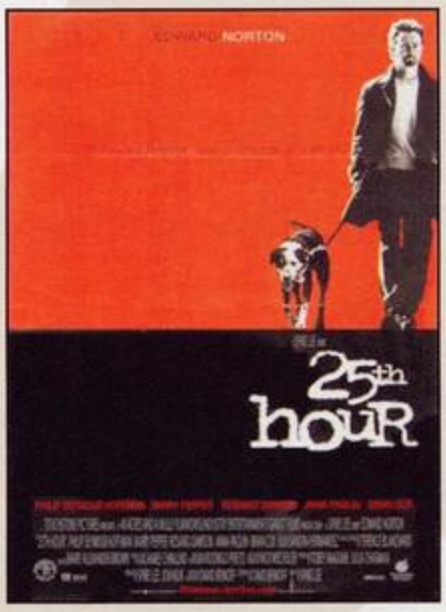
Sulla Costa Azzurra vive Bob, ladro di classe ormai decaduto, accanito giocatore d'azzardo, ubriacone ed eroinomane, paladino di deboli e oppressi, stimato da poliziotti e da malviventi, ultimo eroe riconosciuto di una specie ormai estinta, ovvero i delinquenti gentiluomini. A un tratto, però, qualcosa interrompe questa spirale autodistruttiva: può essere una giovanissima prostituta slava, così come il progetto per un furto miliardario di opere d'arte, e può darsi che la fortuna (quella con la F maiuscola) ricominci a girare... The Good Thief è una storia in fondo convenzionale, però splendidamente diretta dall'eclettico Neil Jordan (In compagnia dei lupi, La moglie del soldato, Michael Collins, Intervista con il vampiro, Alla fine della storia), con uno stile da fare invidia al giovane Mathieu Kassovitz. Il cast è perfetto: Nick Nolte è Bob in carne e ossa, ottimo Tcheky Karyo, l'amico poliziotto. Ben scelte tutte le facce di contorno, dall'esordiente Nutsa Kukhianidze a Said Taghmaoui, già visto ne L'odio (proprio di Kassovitz) e Gerard Darmon, attore caro a Leluch, per arrivare alle comparsate di lusso di Ralph Fiennes ed Emir Kusturica. Una speciale cura è stata dedicata anche ai personaggi di contorno, tutti caratterizzati accuratamente. Molto bella anche la colonna sonora di Elliot Goldenthal, con pezzi di Cheb Mami, Cheb Khaled, Leonard Cohen, Serge Gainsbourg e Bono che rifà That's life di Sinatra. Raffinata fotografia di Chris Menges. Remake di un film del 1955, Bob le flambeur, diretto da Jean Pierre Melville: nel suo piccolo, un vero capolavoro (Non fate caso al titolo italiano, c'era già un Triplo gioco di Paul Medak con Gary Oldman). Bene l'immagine, pulita e nitida, considerando che in diverse scene l'eccessiva saturazione è voluta; audio efficace, mentre gli extra sono scarsi.

SCHEDA

Regia: Neil Jordan
Cast: Nick Nolte, Tcheky Karyo, Emir Kusturica, Nutsa Kukhianidze
Distribuzione: Columbia
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 1.85:1
Audio: DTS 5.1/ DD 5.1
Dischi: 1
Extra: biografie; trailer; album fotografico

€ 19,99

LA 25a ORA (25TH HOUR)



SCHEDA

Regia: Spike Lee
Cast: Edward Norton, Barry Pepper, Philip Seymour Hoffman, Rosario Dawson
Distribuzione: Buenavista
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: it, ingl, ingl non ud, pol, ar, bulg
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: evoluzione di un regista americano (su Spike Lee); 6 scene eliminate; commenti di regista e sceneggiatore; filmato "Ground Zero"

€ 25,99

Montgomery fa lo spacciatore di un certo livello e non gli va poi tanto male: bella donna, lussuosa casa, vita di privilegi. Certo, ogni tanto qualche cliente è un po' agitato, i fornitori sono veramente poco raccomandabili e, quando va male, va male di brutto. Finché va, però, si gode di un certo riconoscimento sociale (vedi "Quei bravi ragazzi"...) e soprattutto si fanno un sacco di soldi. Spike Lee ci racconta, dal romanzo di David Banioff , l'ultima giornata di libertà di Monty che, tradito da non sa chi, è stato scoperto e condannato a sette anni. Il mattino seguente dovrà consegnarsi in carcere per scontare la pena. Non è chiarissimo se Lee dia un giudizio morale o no (altre volte, ad esempio in Clockers, era stato più esplicito), però l'insistenza sulla New York post 11 settembre, ferita in modo irrimediabile, con i fasci di luce che tagliano la notte al posto delle torri, la lunga inquadratura su Ground Zero, sui luoghi della memoria, bandiere e pompieri autorizzano il dubbio di un parallelo fra la situazione di Monty e l'America: entrambi, in fondo, se la sono andata a cercare. Norton si avvia a diventare uno dei maggiori attori del XXI secolo; ottimi anche Barry Pepper (Salvate il soldato Ryan, Compagnie pericolose) e Philip Seymour Hoffman (Alta fedeltà, Magnolia). Bellissima Rosario Dawson (Man in Black).
Ottima l'immagine per nitidezza e contrasto, nei colori poco saturi della bella fotografia originale. Molto buono anche l'audio, nei dialoghi e negli effetti ambientali. Abbondanti e interessanti gli extra.

IN LINEA CON L'ASSASSINO (PHONE BOOTH)

SCHEDA

Regia: Joel Schumacher
Cast: Colin Farrell, Forest Whitaker
Distribuzione: Fox
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.35:1
Audio: 5.1
Dischi: 1
Extra: commento del regista; making of

€ 23,20

Colin Farrell è un agente dello spettacolo, di livello non eccelso ma molto impegnato a dimostrare il contrario. Sempre indaffarato, attaccato ai cellulari, preso da frenetiche trattative, seguito da un poveraccio adorante che gli fa da assistente. Naturalmente, tradisce la moglie con una giovane aspirante attrice. Non è un personaggio particolarmente esecrabile, è solo che ormai vive completamente calato nella fiction che si è costruito. A riportarlo alla realtà ci penserà un serial killer che lo blocca in una cabina telefonica (da dove chiama sempre l'amante per non lasciare tracce), tenendolo sotto tiro con un fucile. Colin non può uscire e non può dare spiegazioni né alla polizia che arriva dopo poco né alle reti tv che sciamano fameliche, né alla moglie o all'amante, giunte anch'esse sul posto. Dopo un'estenuante trattativa tutto si concluderà, non senza che Colin abbia dovuto scavare pubblicamente nella sua anima. Cameo di Kiefer Sutherland nel finale. Schumacher (Un giorno di ordinaria follia, Linea mortale, Batman forever, 8 mm) dimostra come si possa fare un buon film anche con un budget limitato (vedasi anche Veronica Guerin): Phone Booth è stato girato in dodici giorni, spendendo 1 milione di dollari. Buona prova di Farrell, già con Schumacher in Tigerland. Whitaker interpreta un poliziotto stranamente intelligente e intuitivo. Buoni gli extra (il making of dura quasi mezz'ora); immagine quasi sempre perfetta per nitidezza e contrasto, dai colori poco saturi; audio ottimamente distribuito ed efficace.

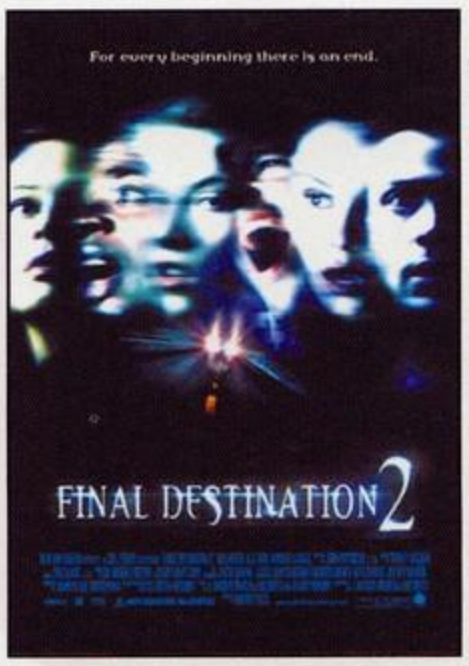
FINAL DESTINATION 2

Sequel della prima fortunatissima pellicola del 2000, Final Destination 2 riprende la storia da dove era finita. L'unica sopravvissuta del gruppo, Clear Rivers (Ali Carter) si è rinchiusa in manicomio secondo la propria volontà al fine di proteggersi. Kimberly (A. J. Cook), ragazza di buona famiglia, si ritrova in preda alle stesse visioni-premonizioni che avevano dato l'avvio alla precedente storia. Sopravvissuta a un catastrofico incidente automobilistico insieme a un gruppetto di altre persone, si rende conto che il meccanismo sarà lo stesso: prima o poi, la morte si riapproprierà di ciò che le appartiene. Per quante misure precauzionali essi adottino, quasi tutti verranno crudelmente beffati in extremis. Nonostante il meccanismo scontato, il film è divertente: le sciagure sono descritte con minuzia sadica, nel lento, inesorabile sviluppo delle casualità che una dopo l'altra porteranno al disastro fatale. Nel finale un tocco di humor nero. Il DVD è notevole sotto tutti gli aspetti: davvero eccezionale l'audio per potenza e dettaglio, con completo coinvolgimento dello spettatore. Immagine pulita e nitidissima, extra abbondantissimi e interessanti, in particolare lo speciale sul cinema splatter, dalle origini del Grand Guignol al digitale, con spiegazione tecnica di tutti gli incidenti. In "Oltre la vita" troviamo un test medico sulla paura, una serie di interviste sulla morte apparente, un giochino con le tre carte e il film, con didascalie esplicative.

SCHEDA

Regia: David R. Ellis
Cast: A. J. Cook, Ali Larter, Michael Landes
Distribuzione: Eagle
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.35:1
Audio: DTS 6.1 discrete/ DD 5.1 surround
Dischi: 1
Extra: commenti vari; speciale "Dalla morte alla vita"; 5 scene tagliate ed alternative; video musicali; trailer; Oltre la vita

N.P.



Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

A febbraio succederanno tante cose, ma quella che ci dà un motivo per andare avanti è sicuramente l'uscita di un nuovo film dei Cavalieri dello Zodiaco (il giorno 14, per la precisione). Se poi vogliamo proprio trovarne degli altri, qui vi presento un po' di giochi che meritano la vostra attenzione, tra i quali spicca senza dubbio il nuovo Legacy of Kain, gioco di copertina di questo mese. E se non vi piacciono i vampiri, potrete divertirvi con Cavalieri Jedi, poliziotti poco ortodossi, idraulici con i baffi e compagnia bella. Divertitevi, ci si sente il mese prossimo.

CASTLEVANIA - LAMENT OF INNOCENCE

La maledizione della famiglia Belmont continua su PlayStation 2 e starà di nuovo a noi sventarla. Cosa si potrebbe dire di Castlevania, se non che si tratta di una delle serie di punta della Konami? Quasi sempre relegata all'ambito delle due dimensioni, con pochi (e nemmeno troppo fortunati) excursus nel 3D, la leggenda horror si propone su PS2 seguendo i canonici dettami. Infatti, in Lament of Innocence, abbiamo ancora il classico eroe, che se ne va in giro con la frusta e che può scagliare coltelli (oltre a una serie di altre armi addizionali). Il gameplay generale riprende qualcosa dal classico Devil May Cry, ma lo sviluppa in una direzione che accentua il feeling con gli episodi in due dimensioni della saga (tipico esempio di questo sono i bracieri da distruggere per ottenere dei bonus). Scopo del gioco è muoversi attraverso le varie sezioni di un immenso castello e ripulirle di tutti i mostri che si trovano al suo interno, i quali, per vari che siano, aderiscono comunque ad alcuni archetipi ben precisi (ci sono gli zombi classici e quelli surgelati, ci sono i mastini ombra e quelli non-morti e così via). Ogni singola sezione del castello è suddivisa in varie stanze, ciascuna delle quali contiene un gran numero di nemici da frustare a oltranza. Proseguendo nel gioco, potrete acquisire delle mosse speciali, che si risolvono essenzialmente in sequenze di colpi con l'arma principale. Le armi addizionali cui facevo riferimento sopra sono invece generalmente da tiro, ma possono essere anche cristalli esplosivi a scoppio ritardato o super-bombe che coinvolgono tutti i nemici entro il raggio visivo. È possibile avere a disposizione una sola arma addizionale per volta, ma anche effettuare un attacco esplosivo dipendente da alcuni oggetti e da una apposita barra che permette di caricarli parando i colpi dei nemici. Lament of Innocence cerca di trasferire nelle tre dimensioni lo stesso tipo di gameplay che tanto successo ha ottenuto in altra forma, ma senza colpire nel segno. Il risultato finale non è un gioco insufficiente, ma non va oltre il discreto. La struttura di base è molto semplice, forse troppo, e questo alla lunga si rivela un difetto, perché limitarsi a passare da una stanza all'altra ammazzando mostri che tendono a ripetersi annoia dopo poco. Un gioco per appassionati, ben fatto ma senza particolari meriti.

ALTER ECHO

Fate finta di perdervi in un mondo sconosciuto e di indossare una tuta che vi permette di trasformarvi. Immaginate di avere un po' di nemici da massacrare e di essere catapultati in un ambiente altamente psichedelico, roba che nemmeno Bob Marley si sarebbe mai potuto fu… ehm, inventare. Ecco, a questo punto dovreste avere una idea abbastanza precisa di Alter Echo, il nuovo arcade/adventure in tre dimensioni. Alter Echo narra le peripezie di Nevin, un bizzarro ragazzo che indossa una tuta in grado di mutarlo: la prima abilità lo rende un tizio grosso e tozzo dotato di un cannone (nel senso di arma da fuoco…. Visto il contesto, si poteva fraintendere). In questa forma, Nevin può attaccare il nemico a distanza (solitamente utilizza una spada, ma nel farlo non è in grado di sparare in alcun modo) e ricorrere ad alcune mitragliatrici reperibili per i livelli. Per contro, non è capace di correre e non può combattere corpo a corpo. La seconda forma è invece quella di una bestia a quattro zampe piena di strane capacità: per esempio, può arrampicarsi su alcuni muri appositi, aggrapparsi ad alcuni elementi dello scenario durante i salti e utilizzare un bizzarro attacco con la lingua che lascia un po' interdetti (e che serve anche per raccogliere dei bonus). Ovviamente, Nevin vanta anche una forma primaria più prettamente umana, con la quale può combattere in maniera canonica. Il combattimento ricopre in questo gioco una parte molto più consistente degli enigmi (praticamente assenti), anche grazie a un curioso sistema tramite il quale il nostro eroe può fermare il tempo e colpire gli avversari in sequenza. Tale prodigio, che si basa essenzialmente sulla pressione di corrette direzioni sul joypad in corrispondenza del movimento di un cursore, consente di attaccare interi gruppi di nemici, sempre che si riesca ad avere sufficiente tempismo. L'espediente viene usato anche per attivare alcuni terminali che aprono porte o generano altri effetti utili. Alter Echo, pur non presentando particolari elementi innovativi, fa leva su di una semplicità di gioco notevole, condita con il solito "potere esclusivo" che è ormai lo standard per tutti i protagonisti di platform/adventure e che è stato implementato in maniera convincente.

MOBILE SUIT GUNDAM - ENCOUNTERS IN SPACE

Nessuno ce la fa contro Gundam e alla Bandai lo sanno bene, tanto che continuano imperterriti a pubblicare giochi dedicati allo Universal Century. Da qualche anno, poi, si sono persino elevati oltre il consueto standard non eccelso e hanno cominciato a realizzare giochi di un certo livello, come per esempio Journey to Jaburo e come questo suo diretto seguito, Encounters in Space. Lo Story mode del gioco prende in esame l'ultima parte della serie televisiva (dalla battaglia di Salomone a quella di A Boa A Q), mettendo il giocatore alla guida dell'RX-78-2 di Amuro Rei in uno shooter in 3D pesantemente ispirato al Federation vs. Zeon della Capcom. La differenza è che qui tutti gli scontri avvengono nello spazio, o comunque in assenza di gravità, il che, paradossalmente, rende molto più statica l'azione. Spesso, infatti, si finisce con il restare fermi a seguire il bersaglio con il mirino, cannoneggiandolo dalla distanza. Per ovviare alla disarmante brevità dello Story mode, sono state inserite delle modalità aggiuntive: Mission consente di schierarsi con i federali o con Zeon, portando a termine delle missioni distinte che permetteranno di avanzare di grado. Ace Pilot è costituita invece da alcuni blocchi di missioni ispirati a varie saghe dell'UC (Blue Destiny, Gundam 0080 e 0083; non c'è traccia di The 08th MS Team: peccato, sarà perché si svolge quasi tutto sulla Terra) e ad altre serie non-UC (G Gundam, Gundam Wing e Gundam SEED). Infine, la Side story presenta una trama inedita, parallela alla saga televisiva, nella quale vediamo per la prima volta in azione due nuovi prototipi di Gundam, l'RX-78-4 e l'RX-78-5 (in precedenza, erano comparsi solo sotto forma di illustrazioni di Kunio Okawara, il mecha designer di parecchie serie del robottone). Il gameplay di base non cambia di una virgola da una modalità all'altra, e il problema è proprio questo: il gioco finisce con l'essere eccessivamente statico (ogni tanto si sposta lo schermo, ma cambia ben poco). Non che questo possa impensierire il fanatico medio di Gundam: poter pilotare il Dendrobium Orchis, l'Alex (il Gundam, non il Rossetto), il God Gundam, il Gundam Wing Zero e lo Strike (tra gli altri) fa sempre il suo bell'effetto. Tuttavia, il gioco in sé tende a diventare un po' troppo ripetitivo dopo poco tempo e il suo legame con lo spazio lo rende monotematico e costretto in se stesso. Non male, ma io direi di aspettare una versione PAL di AEUG VS Titans, ispirato a quella gran bella serie che è Z Gundam.

PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 5
65

LEGACY OF KAIN - DEFIANCE

Defiance è l'ultimo (ma solo in ordine cronologico, ne arriveranno sicuramente altri) capitolo delle avventure di Kain e Raziel, i due vampiri più famosi della storia dei videogiochi. Qual è la novità rispetto ai predecessori? Potrei anche dire nessuna, perché questo titolo non si basa tanto sull'introduzione di qualcosa di nuovo, quanto piuttosto sulla raffinazione e sull'elevazione ai massimi livelli degli elementi tipici della saga. A seconda del livello di gioco, in Defiance dovrete alternare il controllo di Kain a quello di Raziel, affrontando il consueto adventure in terza persona. Solita manfrina? Sostanzialmente sì, ma la raffinazione di cui parlavo prima sta nell'equilibrio tra gli elementi di gioco, mantenuto in maniera egregia. Defiance abbandona completamente quelle accennate caratteristiche da stealth game di Blood Omen 2 e gli enigmi a volte troppo lunghi (nel senso che si impiegava troppo tempo a compiere le azioni necessarie per risolverli) dei due Soul Reaver, in favore di puzzle ugualmente elaborati ma più rapidi e di un'azione molto più frenetica e presente. Tanto Kain quanto Raziel possono usare la propria Soul Reaver per eseguire una quantità di mosse speciali (molte delle quali possono essere imparate durante il gioco) per fronteggiare continui e pressanti attacchi di gruppi di nemici abbastanza variegati. L'arma che entrambi possiedono (nel concreto due diverse versioni della stessa spada) può essere potenziata compiendo alcune imprese e risolvendo alcuni enigmi; è soprattutto Raziel a poter migliorare il proprio aggeggio, conferendogli proprietà ispirate agli elementi della natura. Inoltre, il suddetto ha ancora la possibilità di entrare nel Mondo Spettrale, una versione alternativa del mondo reale, in cui alcuni elementi di scenario cambiano consentendo nuove prospettive e impostazioni di gioco. Dal canto suo, Kain è invece più forte nel combattimento e dispone di alcuni poteri speciali. Entrambi, comunque, possono usare proiettili psichici e perdere energia con il passare del tempo: Raziel può rimpinguarla nutrendosi delle anime dei suoi nemici, Kain bevendo il loro sangue. Defiance, come dicevamo, forse non aggiunge nulla di innovativo, però può essere senza dubbio considerato il migliore della saga. Lo si gode appieno dall'inizio alla fine e non ha cadute di tono. Peccato che sia un po' corto…

XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 4
SONORO 4
GIOCABILITÀ 4
LONGEVITÀ 2
CARISMA 4
84

TRUE CRIME - STREETS OF L.A.

La polizia violenta ci riprova, stavolta per le strade di Los Angeles: come potreste sospettare a giudicare dal titolo, su di esse si respira il vero crimine, mica bubbole. In questo rutilante gioco della Activision impersoneremo il classico poliziotto duro & puro, tale Nick, che dovrà affrontare una serie di missioni la cui impostazione ricorda molto da vicino il classico stile di GTA3. In pratica, dovrete andare in giro in macchina per Los Angeles e fermarvi in alcuni luoghi che vi verranno indicati per affrontare dei criminali dando loro ciò che si meritano, eventualmente anche con armi da fuoco. Se la vostra auto dovesse rovinarsi oltre ogni limite (come conseguenza dei colpi subiti o degli impatti contro muri o macchine), potrete tranquillamente defenestrare un qualsiasi automobilista di passaggio e impadronirvi della sua vettura. Dopotutto, la legge siete voi, anche se questo significa semplificare le cose. In realtà, in TC dovrete prestare attenzione a quello che farete, perché, a seconda di come proseguirete, potreste arrivare a un finale differente una volta terminato il gioco. Esiste infatti un punteggio di "moralità", determinato dalle vostre azioni: se vi comporterete da poliziotto cattivo, sparando in maniera indiscriminata ai criminali, investendo i passanti e, in genere, optando per l'approccio alla Charles Bronson, il punteggio scenderà, conducendovi a un finale drammatico; al contrario, se arresterete i criminali senza colpirli, guiderete con prudenza o ricorrerete più all'intimidazione che alle armi da fuoco, otterrete un punteggio più alto e un finale migliore. Va poi menzionata la presenza di alcuni livelli particolari, che vi consentiranno di acquisire mosse e abilità supplementari nello sparare, nella guida e nel combattimento corpo a corpo. Da notare che non è strettamente necessario completare tutte le missioni per arrivare al termine del gioco; ancora, però, meno missioni fallirete, migliore sarà il finale ottenibile. Dotato di una buona realizzazione tecnica, TC è un titolo che pur rifacendosi pesantemente a GTA3 se ne differenzia quel tanto che basta per non esserne definito un clone, acquisendo una personalità propria che gli consente di imporsi come un titolo di tutto rispetto. Tra l'altro, tocco di classe non indifferente, Los Angeles è stata fedelmente riprodotta partendo dalla rappresentazione delle strade fino ad arrivare ai nomi delle vie. Ottimo titolo.

XBOX
GAMECUBE
PS2

QUALITÀ/PREZZO	2
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
CARISMA	4

82

JEDI KNIGHT - JEDI ACADEMY

Un giovane cavaliere Jedi (no, non è il Kyle Katarn degli episodi precedenti: qui lo vediamo solo come guest star, fa da maestro al protagonista) deve superare una quantità di livelli, nella cornice di un action tridimensionale con una certa vocazione per l'FPS. Criptico? No, il fatto è che la visuale passa in prima persona ogni volta che impugnate un'arma per il combattimento a distanza. Per il resto, dovrete guidare il vostro personaggio in terza persona e, finché non ci sarà da sparare, vostra inseparabile compagna sarà la spada laser. In ogni occasione di pericolo, poi, sarà possibile ricorrere ai molteplici poteri dello Sforzo, che, come da tradizione, possono anche evolversi e migliorare, permettendo di compiere i prodigi per cui i Cavalieri Jedi sono ricchi, potenti e famosi. Proseguendo nel gioco, potrete migliorare non solo dal punto di vista della Forza, ma anche nell'addestramento con le tipiche armi Jedi: sono infatti a disposizione la normale spada laser, quella doppia (in stile Darth Maul, per intenderci) o le due lightsaber utilizzate contemporaneamente. Non posso però dire che JA mi sia piaciuto, dal momento che l'ho trovato piuttosto noioso e senza punte di vero carisma (a parte il fatto di essere ispirato a Guerre Stellari, che ha una grande attrattiva sui fan della saga cinematografica). Gli avversari hanno schemi comportamentali tutto sommato piuttosto limitati e monotoni, con il risultato che il gioco non eccelle né come adventure 3D né come FPS. Tuttavia, queste sono considerazioni largamente soggettive, tant'è che la versione PC del gioco ha riscosso consensi un po' ovunque, complice un apparato multiplayer veramente ben pensato. Ciò che invece è inconfutabilmente oggettivo è la fattura grafica di questo titolo, assolutamente non all'altezza della controparte per computer. Anzi, sembrerebbe che i programmatori si siano limitati a fare un porting puro e semplice, senza tenere troppo conto della differenza hardware tra la machina di partenza e quella di arrivo. Jedi Academy non è poi così male, ma c'è troppa concorrenza di ben altro livello e come conversione non è davvero granché.

XBOX
GAMECUBE
PS2

QUALITÀ/PREZZO	1
GRAFICA	2
SONORO	3
GIOCABILITÀ	2
LONGEVITÀ	3
CARISMA	4

62

CONSOLEMANIA CORNER

Consolemania

di febbraio é in edicola

Ps2-Xbox-GameCube-Psx-GameBoyAdvance

1080° AVALANCHE

Il Nintendo 64 deve buona parte della propria notorietà presso gli amanti dello snowboard a un vecchio gioco, che riscosse consensi un po' dappertutto. 1080° arrivò infatti come un fulmine a ciel sereno e fece il vuoto dietro a sé. È anche vero che a quel tempo c'erano ben pochi titoli di snowboard sulla macchina Nintendo (mi viene in mente un discreto Snowboard Kids), ma tant'è: si trattò comunque di un grande successo, il quale diede inizio a un'interessante serie. 1080° Avalanche è l'ultimo capitolo: fin dall'annuncio della sua uscita, tutti si aspettavano che stabilisse il nuovo parametro per quanto riguarda i giochi di snowboard, e se ci limitiamo al GameCube è effettivamente così. 1080° Avalanche è un titolo curato sotto ogni punto di vista, che propone una grafica fluida e dettagliata, musiche adeguatamente pompate e, soprattutto, una giocabilità ben calibrata, in grado di proporre sfide il cui livello di difficoltà riesce a essere appropriato senza diventare frustrante. In 1080° Avalanche è possibile affrontare competizioni di diverso tipo, ma la modalità principale rimane lo story mode, che richiede di vincere delle vere e proprie gare di velocità contro altri snowboarder. Si tratta semplicemente di arrivare per primi al traguardo, ma la situazione è complicata dalle caratteristiche del personaggio (da scegliere all'inizio della partita), dotato di parametri quali velocità, accelerazione, equilibrio e via dicendo. Tra le altre gare abbiamo il passaggio tra i paletti (in cui si dovranno inforcare delle "porte" entro un tempo limite) e il Time Attack, che si spiega agilmente da solo. È presente anche un tipo di competizione basato sui trick, da eseguirsi in un unico salto. In effetti, grind a parte, le evoluzioni necessitano di un grande slancio per poter essere eseguite in maniera decente: quando questo accade, fare acrobazie con la tavola diventa incredibilmente semplice e l'unico vero problema consiste nell'atterraggio. Man mano che si prosegue nel gioco è possibile sbloccare la consueta quantità di extra, tra cui spiccano le tavole aggiuntive. Queste ultime, infatti, hanno caratteristiche che possono influenzare la vostra performance in pista. Volete un gioco di snowboard? 1080° Avalanche è uno dei migliori che possiate trovare sulla piazza: il Cubo non poteva chiedere di meglio.

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

Direi che su GBA una ventata di aria fresca fosse proprio necessaria: se avessi comprato la succitata console sarei un pochino alterato, visto che la maggior parte dei titoli consistono in conversioni da Super NES e/o giochi basati su quei tre/quattro concept e personaggi. Invece, adesso arriva in nostro soccorso la Nintendo, che ci porta la tanto sospirata originalità su un piatto d'argento: siamo infatti di fronte a un gioco di ruolo con Mario e Luigi! Stavolta i nostri eroi dovranno recuperare la voce della principessa Peach, come a dire che qualsiasi uomo sarebbe felice se la propria donna fosse muta, fatta eccezione per i due fratelli. Capiteli, sono fatti così. Il gioco si compone essenzialmente di sezioni di esplorazione e altre di combattimento: le prime prevedono che alterniate il controllo di Mario e Luigi per superare determinati passaggi, mentre le seconde vi vedono impegnati in un classico scontro a turni. In esso è però possibile usare anche delle mosse combinate, oltre ai classici attacchi che i due fratelli hanno importato dai platform cui hanno partecipato (il salto in testa su tutti). Tutto sommato, superstar Saga è un ROG d'azione abbastanza convenzionale e la verità non è molto lontana da questa interpretazione: ci sono i soliti livelli d'esperienza (alimentati da punti guadagnati combattendo) e i soliti negozi con gli oggetti da comprare; insomma, sono presenti tutti quegli elementi che ci si aspetterebbe da un titolo del genere, conditi da una grafica molto curata. È però presente anche un parametro alquanto enigmatico, che va ad associarsi ai più consueti Forza, Velocità e via dicendo, il quale porta il nome di "Baffi". Questa caratteristica ha due funzioni fondamentali: innanzitutto, più essa è elevata più aumenta la probabilità statistica di eseguire un colpo critico (cioè particolarmente dannoso) in un combattimento; in secondo luogo, il prezzo degli oggetti nei negozi è inversamente proporzionale al punteggio di questo parametro. Curate sempre per bene i vostri baffi, quindi, sono una caratteristica fondamentale. Superstar Saga è un buon gioco, su questo non ci piove: è divertente, ha una storia senza capo né coda (è un pregio per un titolo umoristico), è bello da vedere ed è anche abbastanza vario.

Playstation Force di febbraio é in edicola

Nuova Grafica e contenuti

Guide Dettagliate

TRUCCHI, SOLUZIONI E STRATEGIE

PLAYSTATION FORCE

68

ANNO 7 - NUMERO 68 - FEBBRAIO 2004 - 4,99

- LA SOLUZIONE COMPLETA
- TUTTE LE MAPPE DEI LIVELLI
- SCOVATO OGNI MICROFILM

Spedizione in abbonamento postale 45% - Filiale di Milano

8 pagine di novità e anteprime per PS2!

MEDAL OF HONOR RISING SUN

BEYOND GOOD & EVIL

- Svelati i segreti del pianeta Hyllis

TIPS E CHEATS PER PSX & PS2

BREATH OF FIRE 3 – SPYRO THE DRAGON - IL SIGNORE DEGLI ANELLI: IL RITORNO DEL RE - FINAL FANTASY X - CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE - ROGUE OPS - LOONEY TOONS: BACK IN ACTION - ALTER ECHO – BARBARIAN - LO HOBBIT - SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM - MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

XENIA EDIZIONI

ISSN 1127-1256

E IN PIÙ...

guida completa

MANHUNT

seconda parte

TRUE CRIME

guida completa

TONY HAWK UNDERGROUND

guida completa

BROKEN SWORD 3

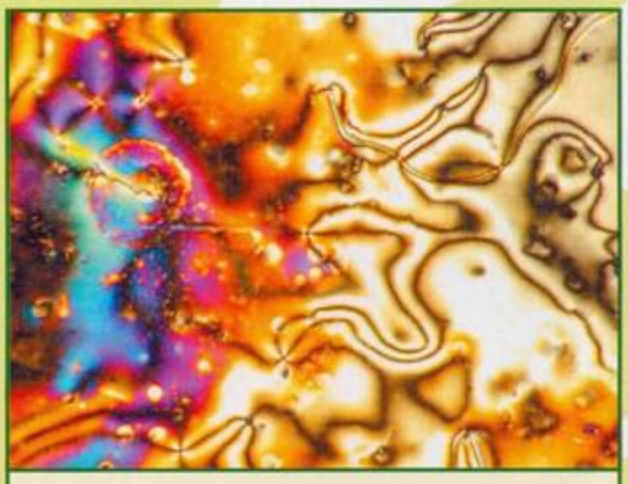
Trucchi e Soluzioni per PS2 e PSX

Tecnotigiemme

Francesco Marazia **francesco.marazia@xenia.it**

Finalmente, dopo anni di attesa, la tecnologia LCD comincia a essere alla portata di tutti. È forse giunto il momento di pensionare i vecchi e ingombranti monitor a tubo catodico?

Ogni qualvolta una nuova tecnologia subentra a una vecchia e collaudata, si assiste a un periodo transitorio durante il quale il mercato è nettamente diviso fra le due. Questo è quello che sta accadendo nel campo dei display da quando il prezzo degli LCD è iniziato a calare vertiginosamente. Ormai, infatti, capita sempre più spesso di chiedersi se sia preferibile l'acquisto di un LCD o di un tradizionale monitor a tubo catodico. Dare una risposta a questa domanda però non è affatto facile in quanto la tecnologia LCD, pur superando molti dei limiti di quella CRT, soffre ancora di alcuni difetti di gioventù che ne pregiudicano la qualità. Poiché gli aspetti da trattare sono davvero numerosi e intendo farlo senza lasciare nulla al caso, sappiate fin da ora che il prossimo mese sarà necessario tornare sull'argomento...



Ecco come appaiono i cristalli liquidi visti con un microscopio elettronico.

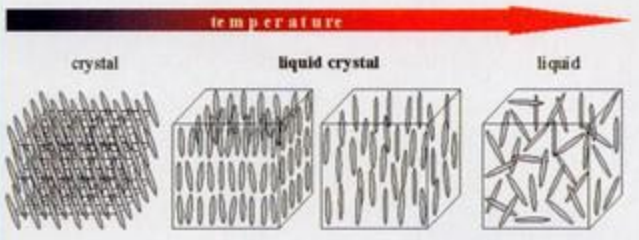
Alla base della tecnologia LCD vi sono gli studi effettuati nei primi anni '60 dall'azienda americana RCA su una sostanza scoperta più di un secolo fa da un ricercatore austriaco: i cristalli liquidi. Le caratteristiche salienti di questa sostanza risiedono nella possibilità di assumere un elevato numero di fasi intermedie tra lo stato solido e quello liquido e nella capacità delle molecole di posizionarsi con ordine sempre maggiore all'abbassarsi della temperatura.
Attualmente sul mercato sono disponibili diverse tipologie di pannelli LCD, ciascuna con i propri pregi e i propri difetti. A prescindere dalla tecnologia utilizzata, il loro funzionamento si basa su tre aspetti fondamentali:
- la tendenza fra cristalli adiacenti a mantenere lo stesso orientamento
- gli effetti di un campo magnetico sulla disposizione dei cristalli
- il senso di polarizzazione della luce rispetto all'orientamento dei cristalli

TWISTED NEMATIC (TN)

I primi monitor LCD ad essere immessi sul mercato utilizzavano la tecnologia Twisted Nematic. I pannelli di questo tipo sono composti da sette strati (fig.1):

1 - una o più lampade al neon in grado di garantire un'emissione luminosa uniforme su tutta la superficie dello schermo

All'abbassarsi della temperatura, i cristalli liquidi si posizionano con ordine sempre maggiore.



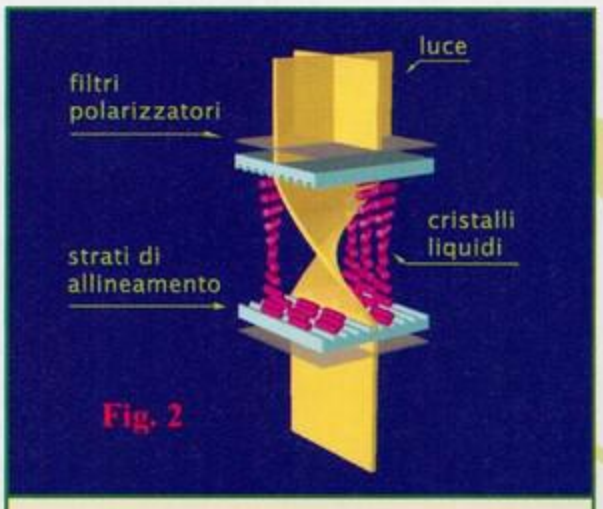
Ecco rappresentati i sette strati che costituiscono un pannello LCD con tecnologia Twisted Nematic.

2 - un filtro polarizzante che permette il passaggio della luce esclusivamente per piani verticali
3 - un pannello di vetro che presenta delle scanalature fra loro parallele e disposte nello stesso verso della luce polarizzata
4 - uno strato di cristalli liquidi
5 - un secondo pannello di vetro le cui scanalature sono perpendicolari rispetto a quelle del primo pannello
6 - un ulteriore filtro che polarizza per piani orizzontali (il passaggio della luce è quindi consentito esclusivamente nella direzione delle scanalature del secondo pannello)
7 - il cristallo esterno del display LCD

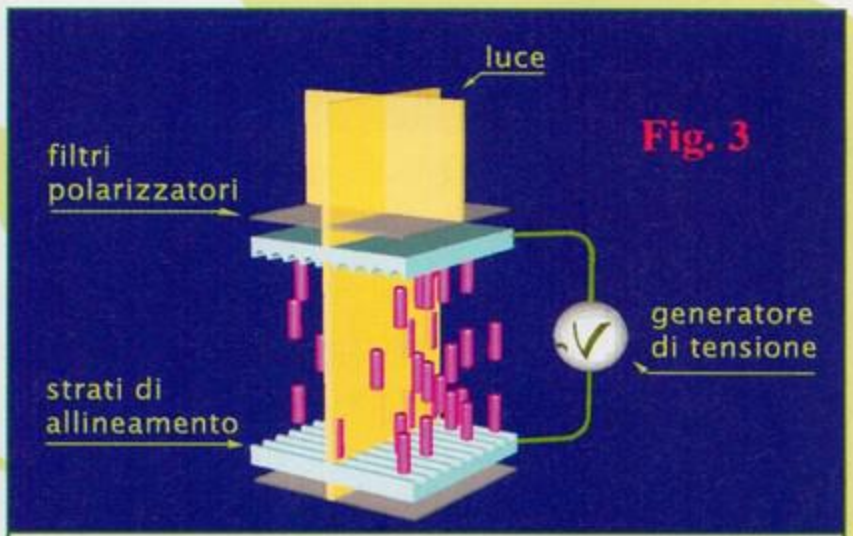
Essendo le scanalature del primo pannello perpendicolari rispetto a quelle del secondo, accade che i cristalli sono obbligati a subire una torsione di 90°, assumendo una configurazione a elica. In queste condizioni, la luce polarizzata attraversa i cristalli così disposti e, seguendo la loro "struttura", giunge al secondo vetro perpendicolarmente alla direzione con cui è entrata – in questo modo l'intero fascio luminoso prodotto dal neon riesce ad attraversare il filtro in uscita (fig.2). Se applichiamo una differenza di potenziale, i cristalli liquidi reagiscono perdendo la loro disposizione a elica e orientandosi nel verso del campo elettrico generato. Questo cambiamento nella posizione dei cristalli permette al fascio luminoso (polarizzato per piani verticali) di non subire alcuna rotazione e di essere bloccato dal filtro in uscita che polarizza per piani orizzontali (fig.3). In questo modo lo schermo risulterà completamente nero.
Tenendo conto di queste osservazioni è evidente come, variando opportunamente la tensione per ogni cella di cui è composto lo schermo, si riesca a modulare l'intensità della luce che le attraversa. Per ottenere un'immagine a colori, ogni cella (detta pixel) è suddivisa in 3 subpixel, ciascuno dei quali lascia passare esclusivamente la porzione dello spettro luminoso che corrisponde a uno dei tre colori primari (rosso, verde, blu). Stando a una certa distanza, i subpixel non sono più visibili ma vengono percepite le tonalità generate dalla mescolanza dei tre colori primari.
I display LCD possono essere distinti in due grandi categorie: display a "matrice passiva" e display a "matrice attiva". Il termine matrice è legato alla disposizione di tipo "matriciale" delle celle.

LCD A MATRICE PASSIVA

Nei monitor LCD a matrice passiva, le immagini sono generate riga dopo riga dato che il campo elettrico passa da una "fila" a quella successiva provocandone prima l'accensione, poi la dissolvenza. Questi display utilizzano la tecnologia TN appena descritta e, pur essendo poco costosi, sono ormai relegati ad ambiti ristretti, dato che presentano grossi limiti dal punto di vista qualitativo: l'immagine, infatti, non è perfettamente nitida e la visualizzazione di scene in movimento non è delle migliori dato che, anche quando il campo elettrico viene a cessare, i cristalli rimangono per qualche secondo nella stessa posizione. Negli schermi con tecnologia Dual Scan Twisted Nematic (DSTN) si è cercato di risolvere questi problemi ricorrendo a un particolare accorgimento: lo schermo viene suddiviso in due parti e si opera una doppia scansione su ciascuna di esse. Di conseguenza, essendo lo schermo "aggiornato" il doppio delle volte rispetto ai pannelli TN, si ottiene una sensibile diminuzione dello sfarfallio e un'immagine leggermente più nitida.



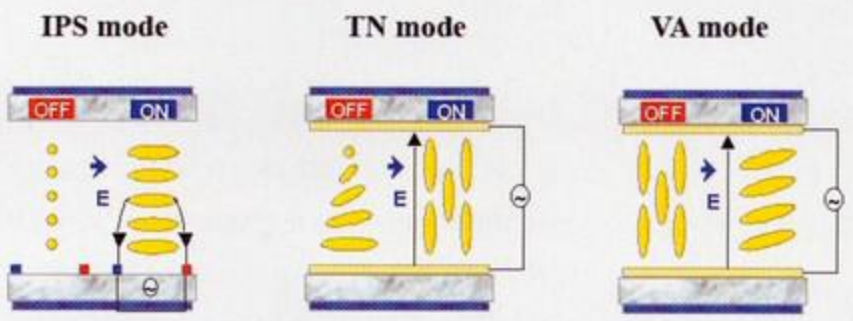
In un pannello TN il fascio di luce polarizzata, attraversando i cristalli disposti a elica, viene ruotato di 90° e giunge al secondo vetro perpendicolarmente alla direzione con cui è entrato.



In presenza di campo elettrico i cristalli si dispongono verticalmente – in questo modo la luce passa senza subire alcuna rotazione e viene bloccata dal filtro in uscita.

LCD A MATRICE ATTIVA (TFT)

La differenza fra un LCD a matrice attiva e uno a matrice passiva risiede nella matrice degli elettrodi che generano il campo elettrico. Infatti nei pannelli a matrice attiva per ogni elettrodo è presente un transistor che, essendo in grado di memorizzare un numero binario, permette di conservare un segnale fino al ricevimento di quello successivo. Affinché il passaggio del fascio luminoso non venga bloccato è necessario che i transistor, posizionati su uno dei pannelli di vetro che contengono i cristalli, vengano fabbricati con materiali trasparenti. Proprio per questo si impiegano delle pellicole di materiale plastico altamente sofisticate dette "Thin Film Transistor" (TFT) il cui spessore varia tra 1/10 e 1/100 di micron. La tecnologia TN applicata a pannelli a matrice attiva prende il nome di TN+film. Tuttavia negli ultimi anni i pannelli LCD a matrice attiva hanno iniziato a utilizzare tecnologie diverse dalla obsoleta TN, quali IPS, S-IPS, VA e MVA.



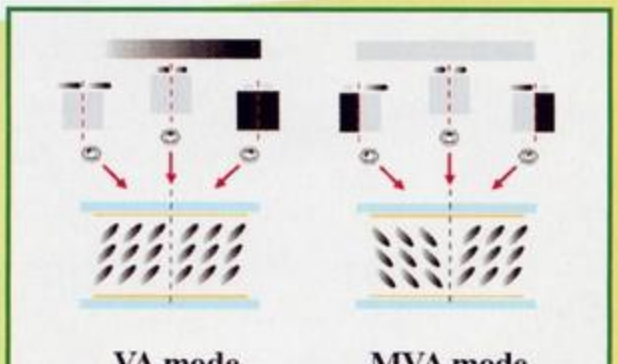
In questa immagine possiamo notare la diversa disposizione dei cristalli in presenza o meno di campo elettrico con le tecnologie TN, IPS e VA.

IN-PLANE SWITCHING (IPS) E SUPER IN-PLANE SWITCHING (S-IPS)

Mentre nella tecnologia TN per applicare la differenza di potenziale ci si serve di elettrodi trasparenti posti al di sopra e al di sotto delle celle, nei pannelli In-Plane Switching (IPS) gli elettrodi sono posizionati ai lati di ogni cella. In questo modo il campo elettrico che si viene a generare è orizzontale e ciò permette ai cristalli di disporsi parallelamente al display. Utilizzando questa tecnologia viene incrementato l'angolo di visione ma si è costretti a ridurre le dimensioni delle celle. Di conseguenza la quantità di luce trasmessa è inferiore e per ottenere la stessa luminosità di un pannello tradizionale si rende necessario utilizzare lampade di grande potenza. La Super In-Plane Switching (S-IPS) è un'ulteriore evoluzione della tecnologia IPS.

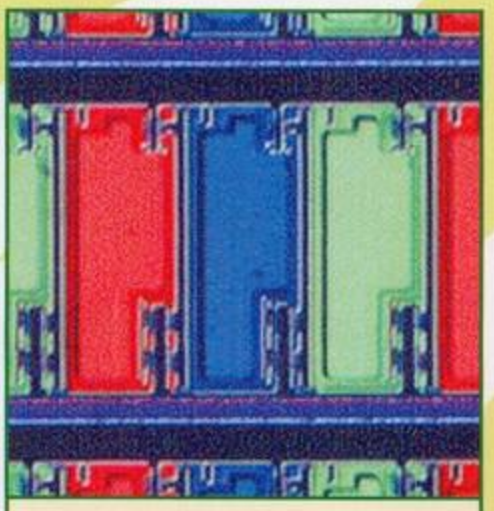
VERTICAL ALIGNMENT (VA) E MULTI DOMAIN VERTICAL ALIGNMENT (MVA)

La tecnologia Vertical Alignment (VA) fa sì che i cristalli si dispongano verticalmente in condizioni standard e orizzontalmente in presenza di un campo magnetico. Questo tipo di pannello ha il vantaggio di offrire un contrasto molto alto a discapito di un angolo di visione piuttosto limitato. Affinché la visualizzazione dei colori possa essere uniforme anche al variare della posizione dell'osservatore, è stata introdotta un'evoluzione delle tecnologia VA chiamata Multi Domain Vertical Alignment (MVA) con la quale ciascuna cella viene divisa in due o più regioni. All'interno di ognuna di esse, tramite una tecnica denominata Pre-tilt, i cristalli liquidi vengono orientati in modo differente ma del tutto speculare.



Qui invece è rappresentata la differente disposizione dei cristalli nei pannelli VA e MVA.

E con questo ho concluso... Quello di cui si è parlato vi aiuterà a comprendere al meglio le riflessioni che verranno fatte sul prossimo numero, quando analizzeremo nel dettaglio pregi e difetti dei monitor LCD. Abbiate ancora un po' di pazienza e saprete se finalmente è giunto il momento di sostituire il vostro vecchio monitor...



Ingrandimento di un pannello TFT (Thin Film Transistor). Sono chiaramente visibili i tre subpixel che compongono le celle del display.

Ciao a tutti: ho davvero poco tempo da dedicaaarviiii, sto testando un nuovo cluster paralleeelooo per usare un simulatore di vooolooo, ma non ve ne posso parlare perché l'argomeeentooo è top-seeecreeet! Vi lascio quindi alle mie rispoooosteee, ricordandovi come al solito che i danni da voi causaaatiii... sono causati da voi e non da meeee!
Vi saluto con Professionaliiità!

IL VOSTRO PASTORE.

UPGRADE DELLA SCHEDA GRAFICA

Carissimo Pastore, dovendo cambiare la mia scheda video per manifesta incompatibilità con la maggior parte dei giochi che escono oggigiorno, cosa mi consiglieresti? Una ATI Radeon 9700? Una GeForce 4 TI? Mi servirebbe una scheda in grado di comportarsi bene con i giochi dell'ultimo anno e mezzo e con quelli attuali. Ti saluto!
Andrea

Dunquuueeee, tra i due chipset da te indicaatiii ti consiglio sicurameeenteee ATI Radeeeooon 9700. Se invece vuoi spendere un po' di meeenooo, potresti optaaareee per una scheda grafica basaaataaa su chipset ATI Radeeooon 9600, oppure GeFoorceee 5700. Personalmente, per lo meno al momeeentoooo, propendo più per ATI: i benchmark che produuuceee sono più professionaaaaliiii! SBAV, SBAV!

OPENGL POCO STABILE

Sommo Pastore, sono un tuo adepto sfegatato: sei un grande, un vero professionista ed è a te che mi rivolgo perché mi trovo nella cloaca della disperazione. Lo so, appena ti descriverò il mio sistema e la ragione del problema mi dirai che non sono affatto professionale, ma questo PC mi dà ancora delle belle soddisfazioni. Bando alle ciance, posseggo AMD K7 1800+, 768 MB RAM DDR 266, Sound Blaster Live 5.1, scheda video nVidia Geforce FX 5600 256MB AGP 8X, sistema operativo Windows XP Home. Il mio problema riguarda Call of Duty: mi si blocca sempre durante le prime fasi del gioco, cosa che non capisco anche perché ho giocato a Hidden & Dangerous 2 al massimo del dettaglio e non ho avuto alcun problema neanche nelle fasi più caotiche; idem per Max Payne 2. Ho già aggiornato i driver, ma il risultato è lo stesso. Tu sei la mia ultima speranza, ti prego aiutami!
Snauzer

Molto maaaleee! Il tuo sisteeemaaaa, oltre a non essere un cluster per il calcolo paralleeelooo, non è nemmeno professionaaaleeee come PC a processore singoooloooo! A ogni modo, almeno da quanto ho avuto modo di verificaaareee anche in alcuni forum per gente professionaaaleee, il problema da te riscontraaatooo non c'entra con la mancaanzaaa di professionaliiitàaa del tuo ferro vecchiiioooo, bensì è dovuto alle OpenGL! Ho letto che alcuni utenti sono riusciti a risolveeereee scaricando un driver meeenooo recente, dall'indirizzo http://www.nvidia.com/object/winxp-2k_archive.html. Per intenderci, si tratta di un driver che utilizza ancora OpenGL 1.3 e non 1.4. Prooovaaa e fammi sapeeereee!

UN UPGRADE POCO PRATICO...

Ho intenzione di aggiornare il mio PC con un bell'upgrade generale o quasi, ma non ne sono proprio certo. Prima, però, vorrei alcuni consigli e suggerimenti da te, o re della professionalità. Tieni presente che il PC verrà utilizzato per ragioni prettamente ludiche, lasciando il resto al solo pacchetto Office XP. Ecco la mia configurazione: sistema operativo Windows XP, scheda madre Asus A7V133 Zocket A con chipset VIA KT133A, CPU AMD K7 T-Bird 1,1 GHz, ventola Titan per processori da 1 GHz, 512 MB di RAM PC133, disco fisso da 20 GB, scheda video Hercules 3D Prophet 32 MB 4000 Kyro, scheda audio Sound blaster live! 1024 bulk, lettore DVD e masterizzatore LG, schermo LCD Samsung 15". Vorrei godermi al massimo i giochi di ultima generazione, soprattutto gli sparatutto... Quali sono le modifiche che a colpo d'occhio ritieni necessarie? Vorrei comunque optare ancora per AMD, sbaglio? È ormai necessario passare alle DDR? Quali sono gli elementi che rendono una scheda video migliore di un'altra? La possibilità di gestire varie librerie ne determina la qualità? Senza farne necessariamente una questione di spesa, qual è la scheda video in circolazione più versatile e adatta alle mie esigenze ludiche? La scheda madre in che percentuale influisce sulle prestazioni? Ringraziandovi di tutto cuore, porgo distinti saluti e mi complimento per l'ottimo lavoro svolto.
Alex G.

Allora, a occhio ti sconsigliiioooo un upgrade del tuo sisteeemaaaaa: in pratica c'è da sostituiiireee tutto o quaaaasiiii! Se cambi CPU devi cambiare scheda maaadreeee (beeellooo, mi piace cambiare scheda maaadreeee!), se cambi scheda maaadreee anche la RAM deve essere sostituiiitaaa: ormai la RAM DDR è d'obbligo, cambiando tutto quanto appena elencaaatooo non ha senso tenersi una scheda grafica con soli 32 MB di RAM, quindi anche la scheda video andrebbe sostituiiitaaa.
Al massimo, puoi tenerti il disco fisso e la scheda sonoooraaa, ma a questo punto è molto più pratico avere due PC! Magari potresti utilizzare quello vecchiiioooo solo per navigare o per usare Offiiiceeee. Per quanto riguarda il processoooreeee, un AMD Opteron non mi sembra per niente male come soluzioooneee, altrimenti puoi optare per un "classico" Pentium IV di ultima generazioooneee!

Olidata consiglia Microsoft® Windows® XP Professional per computer portatili

Per informazioni www.olidata-computers.com

Tecnologia. Prendila in giro

Oggi puoi portarla dappertutto, accendi il tuo portatile, connettiti a internet, lavora, gioca, informati. Il mondo non ha più barriere...né fili! La tecnologia WiFi dei nuovi notebook Olidata, basati su Tecnologia Mobile Intel® Centrino™, vi consentirà anche di giocare on line ovunque voi siate.
Oggi tutto quello che ti serve è un punto di accesso, un Notebook Olidata Tehom C 4000 e la voglia di usare la tua libertà come meglio preferisci. Olidata è presente su tutto il territorio nazionale con una rete di agenzie tecnico/commerciali in grado di offrire soluzioni, progetti, consulenza, prodotti tecnologici, ed assistenza post-vendita.
BE FREE, be wireless.

intel inside
centrino
MOBILE TECHNOLOGY

Intel®, logo Intel® Centrino™ are registered trade names of Intel Corporation or its sudsidiaries in the US and elsewhere.

Olidata

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **CLASSIFICHE, SHAREWARE, WINAMP, E-MAIL SU CD:** keiser@xenia.it
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** guardate su CD e poi volate nell'area Silver Club del sito: ne vedrete delle belle...
- **TGM MAIL:** ATTENZIONE, L'INDIRIZZO NUOVO E CONSOLIDATO CUI SPEDIRE LE VOSTRE MAIL È tgm.mail@xenia.it. I limiti sono sempre gli stessi!
- **RAFFOSENTIQUA:** Per chi ha voglia di sparare vaccate c'è raffosentiqua@xenia.it

Prosopopea 9 Gennaio 2003 (Screen-play)

Non c'è momento migliore della fine di una buona lettura per mettersi a scrivere. Quello che sta sotto la penna non ha grande importanza, ciò che conta è buttare giù, riversare inchiostro fino a rovesciare la nostra sete sulla carta asciutta. O il foglio elettronico, che però male si presta a qualsiasi genere di parafrasi. Pace.
Sono ancora preda dell'ozio, ormai divenuto mio nemico privato numero uno; mi accade ancora e di nuovo dopo il periodo di riposo e di vizi delle vacanze invernali. Lungi da me l'idea di tirare somme, di stendere tabellini riassuntivi, di infilare dati e date laddove non sono graditi. Mi lascerò solo trasportare dal pensiero, al largo delle coste della ragione [come al solito].
Questo mese il pensiero vagabondo si sofferma sulla buona lettura, anzi sulla buona scrittura, non necessariamente cartacea. Parlo delle storie che ci vengono raccontate nei videogiochi: questa volta, anziché affrontare l'argomento sotto il medesimo profilo degli ultimi mesi, mi rivolgo ai produttori. Perché non dare pieno titolo e valenza a una figura di storyteller (o contastorie) all'interno del team di sviluppo? Dopotutto le squadriglie non sono più formate da una manciata di persone multifunzione e abbiamo giocato sin troppi titoli dalla trama inconsistente o quanto meno poco interessante.
Quando nel backstage di Gennaio auspicavo a un innalzamento qualitativo mi riferivo anche a questo: un investimento mirato a favore della qualità di racconti e dialoghi. Nelle software house che non dispongono di talenti polifunzionali come Hideo Kojima o Warren Spector è forse il caso di creare delle figure professionali che si occupino delle sceneggiature dei videogiochi; che si diano da fare nel creare il canovaccio narrativo attorno al quale edificare la struttura dei livelli di gioco o delle missioni, volendo continuare a considerare questo tipo di struttura.
La narrazione e il dialogo non dovrebbero essere considerato solamente un aspetto collaterale da relegare ai ritagli di tempo di un game designer o addirittura di un produttore a corto di fattore creativo. E a valle di questo appello, mi piacerebbe sentire la viva voce di qualcuno dei pochi dipendenti attualmente arruolato in un progetto italiano. Non che mi senta di escludere gli altri, ma difficilmente potranno leggere queste righe, o mi sbaglio? Toso, a quando un'esportazione della rivista all'estero?
Massimo Svanoni

Una questione di ordine

"If out of chaos comes order, what comes Out Of Order?" - Tim Furnish

Ingegnosa redazione di TGM,
ci tengo a dire la mia su un paio di questioni riguardanti il mondo delle avventure grafiche. Come sapete molto meglio di me, il genere soffre ormai di una cronica mancanza di titoli di spessore. Alla Lucas pare abbiano perso gli stimoli a fare tutto, tranne i Jedi; il passaggio al 3D è stata una vera catastrofe e inizio a pensare che non esista un'interfaccia pulita e comoda per gestire un punta e clicca nella terza dimensione; infine, il genere richiede mediamente una quantità di cellule cerebrali senz'altro superiore a quella di uno sparatutto o di una sana seduta al Fifa di turno, ed è quindi una scommessa per un pubblico che tende a massificarsi e a voler avere divertimento immediato, servito su un piatto d'argento con contorno di gibs.
Ho comprato nell'ormai lontano luglio Runaway, diffidente ma reso fiducioso dalla positiva recensione su TGM. Ma cavolo ragazzi, vi siete resi conto della qualità di quel gioco? Vado a elencare: un buon 50% (e credo di andare al ribasso...) degli enigmi si basa sulla difficoltà di trovare oggetti minuscoli sparsi per l'area di gioco, con grande gioia per il mio ottico. Come si può basare non un enigma, ma decine di essi sul fatto che l'oggetto chiave occupa una manciata di pixel? Non mi sembra molto intelligente come trovata...
Passiamo ora alla struttura logica degli enigmi. Molti di essi sono irritanti: com'è possibile che per venire a capo di un problema debba riesaminare lo stesso oggetto che a un primo esame era risultato "vuoto", oppure "senza utilità"? E non mi sto riferendo solo alla famigerata borsa... Anche questo sleale trucchetto è stato usato senza risparmio. In ogni caso era stato segnalato in sede di recensione, anche se non me ne aspettavo un uso così vasto. Purtroppo, i lati positivi scarseggiano davvero: parlando da ottimista, potrei ricordare due enigmi intelligenti; il giorno che dovessi vincere al Superenalotto forse vi direi che ce ne sono tre. Ma non uno di più. Tre enigmi intelligenti per tre CD, con un'avventura terminabile senza

[OUT OF ORDER] NON POSSO CREDERE CHE I REDATTORI DELLA RIVISTA PIÙ PRESTIGIOSA IN ITALIA SUI VIDEOGIOCHI NON CONOSCANO QUESTO BEN DI DIO!
LORD ARCHON

RITAGLI

Belle le vostre facce sui francobolli, ma quando li usate sputate dietro o davanti? Ciaooooooo!!! - **Gilbert**

Ora una domanda che mi ha posto mio fratello: perché si gioca di ruolo? [...] Si cerca la pace interiore che non si ha, e non è vero che i videogiochi stimolano la violenza. I frustrati hanno due sfoghi: l'omicidio o la finzione. Io preferisco la finzione. - **Dani**

Era proprio una lettera banale, eh? Beh, scusa, però a questo punto potevi non pubblicarmi; da amico ad amico (come spero di poterti considerare), ti dico che ci sono rimasto un po' maluccio per la risposta. Volevo dirti anche che ho apprezzato la grande sincerità con cui hai replicato - **Daniele Muntoni**

Si trattava solo di un buffetto tirato con simpatia a un amico di penna, non prenderla a male, eh!

Ma ora, che futuro abbiamo? I nostri figli dovrebbero essere più buoni di noi, ma com'è possibile se noi facciamo storie per abbassare del 5% le emissioni gassose, ci facciamo guerra e ci insultiamo on-line? - **Dani**

problemi (a meno di rallentamenti dovuti alla pura e semplice scorrettezza di alcuni enigmi) in meno di 2 giorni. Se questa era la "speranza delle avventure grafiche", direi che c'è da mettersi le mani nei capelli.
È con questo spirito che, appena pochi giorni fa, capitando per caso sul sito della sconosciuta Hungry Software, scaricai un'avventura grafica perfettamente gratuita che mi aveva colpito dagli screenshot per la grafica che ricordava il titolo a mio avviso più bello di tutti i tempi, ossia Day Of The Tentacle: si chiamava Out of Order. La installai, iniziai a giocarla e -meraviglia!- riscoprii uno spirito che era sopito in me dalla sconfitta del tentacolo viola. Enigmi splendidamente orchestrati, un'interfaccia semplice ma tremendamente efficace, dialoghi eccellenti e ben coordinati con la trama... non credevo ai miei occhi! Da quando ho saputo che tutto questo ben di Dio è praticamente frutto di una sola persona, non posso evitare di fare confronti con il povero Runaway, che esce con le ossa rotte di brutto, ma anche, e purtroppo, con avventure decisamente più blasonate come l'ultima incarnazione di Monkey Island. D'accordo, Monkey 4 sarà più lunga, la grafica migliore (non certo il sistema di controllo), le musiche più adatte, ma occupa centinaia e centinaia di Megabyte ed è stata creata da una quantità impressionante di persone. Out Of Order occupa sì e no otto Mega (forse poco di più) ed è stata creata praticamente da una sola persona. Fatti i dovuti parallelismi, credo che mi darete ragione.
Non posso credere che i redattori della rivista più prestigiosa in Italia sui videogiochi non conoscano questo ben di Dio. Se già lo conoscete, beh, vorrei la vostra opinione in proposito. In caso contrario (e vale anche per tutti i lettori interessati, ovviamente) all'indirizzo http://outoforder.adventuredevelopers.com c'è di che far contenti gli appassionati, e fare scuola per molte software house che ci propinano schifezze spacciandole per le nipoti di Indiana Jones...
Lord Archon

Oddio, caro Lord, mi pare che lei abbia esagerato.
Mosso dalla curiosità dettata dalla mia ignoranza a riguardo, ho prontamente scaricato questo Out of Order, l'ho installato e ci ho giocato per qualche ora (tanto che consegno con un giorno di ritardo ulteriore su quello insito nel periodo di riposo). Ebbene, prima di tutto la grafica (in 640X480) non mi pare proprio 'na crema, anzi: i fondali sono abbastanza squadrati e personalmente non mi piacciono per nulla, pure se raffrontati ai lavori del periodo d'oro delle avventure grafiche; si tratta chiaramente del frutto di un prodotto amatoriale.
I personaggi sono sprite che si ingigantiscono mostrando pixel grossi come i gradini di casa mia e -inutile dirlo - stridono appiccicati ai fondali suddetti. La comodità dell'interfaccia è opinabile, in quanto siamo obbligati a "ciclare" tra le opzioni disponibili con il tasto destro: se si perde il click occorre rifare il giro. Oltretutto, quando si entra nell'inventario, l'azione predefinita è sempre e comunque "guarda", anche quando desidereremmo combinare un oggetto con qualcosa d'altro. Le musiche sono talora carine, altre volte seccanti; in generale, l'impianto tecnico non mi convince poi così tanto. Esaminando invece il piano della storia e soprattutto quello degli enigmi che si affrontano posso anche darti ragione. I dialoghi sono abbastanza divertenti e i dilemmi sono logici, anche se arrivano a qualche picco di difficoltà abbastanza elevato (la password del computer).
Insomma, sei riuscito a costringermi a recensire anche quello che non volevo, mannaggia a te.
La mia opinione a valle di tutto questo è semplice: a parte il discorso del fallimento del 3D - ancora da ratificare completamente e ferma restando la bellezza di alcune eccezioni quali Grim Fandango - consiglio a tutti i nostalgici dell'enigma di ripescare e giocare i vecchi classici, siano abandonware o meno. O mi volete dire che li avete giocati proprio tutti?

AVVERTENZE D'USO

Capodanno andato, befana alle cozze con le scarpe tutte mozze, la disperazione è nera. Due righe, allora, due note non possono fare altro che ripristinare la situazione culturale antecedente le vacanze di devasto. Comunque fanno sempre colore; volete mettere tre pagine senza un bel box come questo?

CALCIO
[Giuoco del] Fenomeno per il quale milioni di persone corrono con i piedi o con la fantasia dietro a un pallone che rotola insultandosi a ogni cambio di direzione dello stesso e arrivando anche ad atti come il lancio di motorini in nome delle presunte (o mancate) virtù di alcune società, a scopo di lucro e di quello dei rispettivi dipendenti.

GALASSIE
Ce ne sono tante, milioni di milioni, come le stelle di negroni e sono piene di feccia ribelle italiota in cerca di avventura; potete voi umili padawan dispensarvi di rispondere all'appello?

ORDINE
Cosa sarebbe la nostra società senza un po' di ordine? E il mio studio? Beh, forse è più lecito il quesito contrario. A ogni modo, a dirimere tutti questi interrogativi post-natalizi è giunta fresca fresca una bella avventura freeware.

SCREENPLAY
Concetto a tutt'oggi piuttosto latitante nel mondo dei videogiochi. Con grande strazio del sottoscritto.

TOSO
Essere che ha passato 16 giorni a giocare ininterrottamente ai videogiochi 16 ore su 24, nonostante le rimostranze più o meno calde rispettivamente di: fidanzata, mamma, amici e persino babbo natale in persona (in realtà la prima dell'elenco appositamente camuffata).

ULTRABIANCO
Contro lo sporco impossibile di una società malata urge pediluvio in acqua gasata. E il cervello frigge...

XAM
Uomo che ha riscoperto il piacere di rotolarsi per ore nella neve sguazzando come un bambozzo, successivamente riciclatosi come pupazzo di neve già carota-munito.

Evviva o' emmepporpg

"Parlo in spagnolo a Dio, in italiano alle donne di New Aurora, in francese agli uomini, e in tedesco al mio destriero" - Carlo V a proposito della sua esperienza su SWG

Gentilissima redazione di TGM...
Vengo a voi con questa mia addirvi... vabbé, tralasciamo Totò... e tralasciamo anche la solita sfilza di complimenti. Compro TGM fin dai tempi delle prime recensioni dell'Amiga 500 ma tranquilli, non scrivo per decantare con lacrimuccia di rimpianto i "mitici" giochi di una volta: preferisco decisamente quelli ultratecnologici di adesso... Allora, cosa voglio dire? Non lo so, però ho ragione e i fatti mi cosano! ("stock stock stock".. rumore delle mani che sbattono).
In nuce, vorrei educatamente lamentare alcune omissioni nella pur bella recensione di Star Wars Galaxies: la cosa che mi premeva di più sapere era esattamente cosa sia richiesto per giocare, cioè se si paga una tariffa mensile per accedere ai server (visto che è un MMORPG), quant'è l'importo di questa eventuale tariffa, se ci sono o ci saranno shard in Italia (se ufficiali o no) o comunque se esistono shard dove si possa usare il nostro antico ma pur sempre piacevole idioma...
Sarei quindi estremamente felice di avere qualche notizia extra al riguardo (continuo a pensare che avrebbero dovuto esserci nella recensione, è vero che potreste dirmi di andare a dare un occhiata al sito del gioco, ma io pre-

[IL CALCIO] LA PARTE "LUDICA" DI ESSO È RIMASTA NELLE PARTITE DI QUALCHE DECENNIO FA, IN QUELLE TRA AMICI NEL PRATO E NEI VIDEOGIOCHI -
ULTRAWHITE

ferisco decisamente l'opinione di un recensore indipendente alla pubblicità degli autori del suddetto).
Vi saluto con Gioia e Letizia... (sempre che non siano già uscite, mollandomi a casa da solo)
Michele

Allora... rimediamo subito. Una volta che hai acquistato il gioco (in inglese), ti becchi il primo mese di pascolo aggratis (e se vogliamo è pure pochetto); tuttavia, nel momento in cui ti iscrivi devi indicare il metodo di pagamento futuro e il formato del tuo abbonamento, quindi prepara la carta di credito.
Successivamente al primo mese, in cui ti spaccherai il cranio cercando di fare tue le dinamiche di gioco, ti toccherà sborsare Euro 13,49 al mese, 37,99 ogni due mesi, 69,99 ogni sei oppure 129,99 all'anno.
Dove e perché? Beh, da quello che mi risulta al momento non ci sono server italiani, quindi dovrai rivolgerti a quelli europei, in cui militano i giovani Padawan dello stivale. Tuttavia la situazione non è così triste come la si dipinge; dal momento che è possibile costruire delle cittadine libere, la pratica ha già preso piede e qualche agglomerato battente tricolore sta mettendo le sue radici. Si tratta al momento di villaggi con la vocazione di città, in cui non sarai costretto ad abbandonare il nostro antico e pur piacevole idioma.
Essenzialmente il server su cui troverai qualche italiano è Europe Chimaera; i ribelli italiani stanno su Tatooine, dove puoi trovare la città di New Aurora (-6619/-4740).
Alternativamente abbiamo Esperia (di cui leggi all'indirizzo http://www.mmorpgitalia.it/swg/index.php?view=27&inc=inc_esperia.htm), un altro centro abitato legato al server Radiant.
Ovviamente la situazione è quanto mai dinamica e se ti munisci di pazienza potrai sicuramente dare fondo alla tua voglia di Guerre Stellari. Sembra quasi un messaggio promozionale, ma in realtà mentre raccoglievo queste info mi è venuta una gran voglia di provare. Non vorrei finire risucchiato nel vortice del MMORPG, però [e il rischio - data la mia natura - è decisamente esagerato].

Calcio è quando arbitro fischia

"Non c'è peggior cieco di chi non vuol vedere" - modding di proverbio popolare

Salve a tutti,
non so quanto possa risultare interessante o banale la mia letterina, comunque voglio parlare di calcio: in fondo, se si cita Rousseau nella rubrica della posta di una rivista di videogiochi allora tutto è possibile.
Subito al punto: secondo me il mondo del calcio non è altro che un gigantesco mercato basato sul nulla, che faticosamente sta cercando di continuare ad autoalimentarsi. Mi si consenta (per questa mi faccio i complimenti) di paragonare tutto ciò a una qualsiasi moda in un mercato qualsiasi. Da sport che era una volta (diciamo pure anche un centinaio d'anni fa), il calcio è stato fatto diventare col tempo una mania collettiva (me ne accorgo anche dall'aumento esponenziale di "discorsi calcistici" sulla rivista dall'uscita di PES3, ma è naturale), fino a giungere al punto che questa costruzione campata in aria fatica palesemente a reggersi in piedi così come ora è organizzata.
Sicuramente non è più uno sport: la parte "ludica" di esso è rimasta nelle partite di qualche decennio fa, in quelle tra amici nel prato e nei videogiochi. Ci starebbe il classico discorso sugli stipendi incredibili dei giocatori, sui motivi che spingono i giovani a tentare di sfondare in questo campo, sulla violenza negli stadi, sul livello culturale dei calciatori e allenatori (qui sto delirando). In poche parole, chi ama e considera il calcio come sport prima di tutto non può rimanere indifferente o giustificare tutte le "insensatezze" che succedono dietro le quinte e intorno a questo "gioco". Quello che mi rende amaro è che tutto questo accade similmente in moltissimi settori, compreso naturalmente il nostro amatissimo mercato dei videogiochi.
Mi chiedo ora: noi videogiocatori, o appassionati di qualsiasi cosa esista, dobbiamo limitarci a guardare la facciata di quello che ci offrono, cioè il prodotto finale, oppure dobbiamo comprendere i meccanismi nascosti, che guarda caso girano sempre alimentati dal miglior carburante che esista, il più inquinante e costoso, vale a dire i nostri bei soldini? Noi "consumatori" li sparpagliamo in aria, circondati da tizi con retine da pesca, che cercano di acchiapparli al volo. D'altronde, "l'economia gira con me".
Grazie a tutti
UltraWhite

P.S. Guardando il filmato sul disco del numero 177, mi domando: "Perchè il Silvestri non cura la rubrica del Raffo? E perchè il Raffo non ha mai scritto un'editoriale finora?"

"Grazie". Come direbbe il primo che incontri per strada.
Ma no, dai, UltraWhite contro lo sporco impossibile del mondo del calcio (e dei videogiochi).
Sai, questa è un'appendice di una discussione che si era animata diversi mesi addietro e che ci aveva visto lottare contro gli stessi mulini a vento

MI CHIEDO ORA: NOI VIDEOGIOCATORI, O APPASSIONATI DI QUALSIASI COSA ESISTA, DOBBIAMO LIMITARCI A GUARDARE LA FACCIATA DI QUELLO CHE CI OFFRONO? - ULTRAWHITE

ai quali ti rivolgi tu. Oggi gli attori della messinscena possono essere diversi e mentre società calcistiche restano in piedi per miracolo ci si interroga sull'intera struttura, timorosi di un'eventuale prossima catastrofe.
Ne parlavo qualche tempo fa con mio cugino, che ha la metà dei miei anni e che sogna i diciotto per gestirsi in modo indipendente l'abbonamento che io acquisto solo ora. Tutto questo, però, solo dopo essermi interrogato a lungo sui meccanismi nascosti e dopo aver realizzato infine che lo spirito sportivo rimane effettivamente nel prato di un campo di Amburgo in una sfida "resto del mondo contro resto del mondo in vacanza". Ho fatto quindi l'abbonamento e raggiungo ogni due settimane il terzo anello, ma quando prendo posto accanto ai pinguini per assistere (monocolo alla mano) alla versione Sensible Soccer dell'incontro di calcio non mi sento proprio sano e gioioso come sarebbe stato qualche anno addietro.
Non inveisco contro la direzione arbitrale o contro il solito Seedorf che perde palla, non insulto l'avversario e non lacrimo dinanzi alle immagini di amarcord che si trascinano con ostentata perseveranza ogni domenica sullo schermo gigante. In più, non canto l'inno ufficiale filodiffuso mentre guadagno l'uscita. Guardo semplicemente l'incontro. Senza immergermi nell'universo fatto di valori e di gadget che sento sempre più estranei e falsi.
L'amore per il calcio mi è rimasto - tanto da praticarlo più che posso - ma non soffro più per la mia squadra, mi preoccupo piuttosto del bel gioco e - eresia! - applaudo anche gli avversari. Così quando il cuginetto summenzionato mi salta su, sostenendo che questi grandi campioni da pallone d'oro debbono proprio amare il calcio alla follia, non so che rispondere e mi domando se alla fine non sia meglio continuare a credere che tutti questi meccanismi nascosti non esistano e trionfi sempre e comunque la competizione sportiva.
Già, già, forse alla fine si vive meglio così, con una bella benda sopra gli occhi.

Au Revoir

Astro del ciel, pargol divin, miiiite agnello toooosin... Sono fuori tema, ormai, lo so, ho ancora in testa le lande innevate mentre a voi sicuramente tamburella il petto in attesa del prossimo 14 di febbraio. Ah, dura la vita dell'uomo civilizzato, districarsi in mezzo a questa selva di occorrenze è davvero una iattura. Meglio la giungla. Decisamente, ah sì!

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it

So che voi leggerete questa roba a febbraio, ma i misteri dell'editoria (ancora tali per il sottoscritto) fanno sì che oggi sia il 23 dicembre: per questo motivo fa un freddo del porco (va bene che anche a febbraio non è che si vada in giro in maglietta... beh, magari con quella di Gigiemme sì). Elenchiamo con ordine le disgrazie: ho il mal di testa e sono le 23 e 36 (quindi fra un po' mi chiude la metro), devo ancora comprare tutti i regali e ho esattamente (un attimo che conto anche le monete) 36 Euro e 20 centesimi. Che mi fa male la testa l'ho detto? Ah sì, l'ho detto... che manca? Ah già, devo pagare una multa per divieto di sosta entro domani. Probabilmente vi starete chiedendo il motivo di tante confidenze: beh, il motivo è semplice. Vi voglio bene ragazzi, non ve l'ho mai detto ma tutte le lettere che ogni mese mi mandate mi fanno piacere, mi sento apprezzato per quello che faccio ed è una cosa per me molto importante. Scrivo con piacere questa paginetta, mi viene via liscia perché è come parlare tra amici (magari un po' mentecatti). Vi ringrazio sinceramente di tanta considerazione: dubito di meritarmela, ma finché durerà ne saprò far tesoro. Grazie
Baaaarzelletta idioooooota che fa ridere (quasi) solo meeeee...
- Ehi, tua moglie com'è in cucina?
- Brutta come in tutte le altre stanze.
AHAHAHAHAH Ah La barza è stata segnalata da Black Panther
Raffo

Faccio quello che mi pare

Caro Raffetto,
prima di tutto ti chiedo gentilmente di non cancellare questo messaggio solo perché sono una ragazza (tutti noi conosciamo quanto tu sia maschilista): devo infatti metterti al corrente di una cosa gravissimissimissima! Leggendo il numero 177 di TGM, ho notato che la lettera di un tizio (tale Copyright) è la stessa presente nel numero 172!
Ma ma ma ma come? L'hai pubblicata due volte? Ma non si fanno queste cose! Un po' di attenzione! Ti perdono solo perché le tue barzellette mi piacciono tanto (sopratutto quando prima di leggerle mi sono ubriacata, niente di personale) e poi perché sei bellissimissimo (sì, prima di scrivere questa e-mail ho bevuto un po', di nuovo niente di personale... sono ripetitiva?).
Baci e abbracci,
Cristys Cristina

Prima di tutto non capisco proprio chi ti abbia messo in testa l'idea che sono maschilista: non c'è niente di più falso. Semplicemente, espongo dei fatti inconfutabili: essere maschilista vuol dire ritenere che l'uomo sia superiore alla donna, cosa alla quale io non credo. Sono convinto infatti che la donna sia molto più brava dell'uomo a fare i bambini (anzi, in questo campo è imbattibile), e sia molto più brava anche a stirare, a lavare indumenti e stoviglie, a cucire e a fare la spesa... visto quante cose? Non sono per niente maschilista
Secondariamente, cara Cristina, qui dentro faccio quello che mi pare e, cosa importante, non sbaglio mai, nemmeno quando sbaglio; se ho voglia di pubblicare una lettera per due volte lo faccio, chiaro? Anzi, lo posso fare anche tre e visto che non mi piace banfare te lo dimostro, tiè
"Allora, saltiamo subito i saluti: tanto mi devi pubblicare comunque, visto che non rispondesti al "Raffo senti qua" del forum. Innanzitutto, sapresti dirmi da quanto tempo esiste la sezione "Backstage" in fondo alla rivista? Fino al mese scorso ero convinto si trattasse di pubblicità e l'ho sempre ignorata: non me ne voglia il buon Elvin, ma la colpa è del colore scuro e del fatto che di solito rubriche come la tua si mettono sempre in fondo, dato che appena le si legge si chiude la rivista indignati. Insomma, credevo che dopo il Raffo Senti Qua non ci fosse nient'altro.
Passiamo alle cose serie: mi devi spiegare il motivo per cui la copertina della rivista si arriccia!
Ebbene sì, da quando è diventata anabbagliante pare che soffra e la cosa non capita solo a me, davvero.
Ora passiamo alle cose veramente serie (sto alzando gradualmente il livello di serietà, in modo che anche tu riesca a seguirmi senza risentirne): penso che la tua foto non debba stare in alto a sinistra, bensì in fondo a destra (no, i bagni non c'entrano niente). Il semplice motivo è che uno legge prima la posta, poi vede la foto e quindi si sbellica dalle risate, mentre ora è costretto a leggere il tutto mentre ride.
Copyright"

Cantico dei redattori

Altissimu, onnipotente caro Raffo,
Tue so' lo sbeffo, lo sbuffo et lo sbaffo
et onne maleducatione.

A Te solo, i redactori, se konfano,
lo anche nullu homo è ne dignu te mentovare.

Laudato sie, caro Raffo cum tucte le Tue 'creature',
spetialmente messor lo frate Pastore,
lo qual è hiorbo, et lo percuoti tu per noi.
Et ellu è turpe et tronfio cum grande 'professione':
a Te solo, Altissimu, porta significatione.

Laudato sii, caro Raffo, per frate Silvestri
et per noia et sopore in edictoriale coglie
noi onne tempo,
ma per lo quale, ai redactori dai sustentamento.

Laudato sii, caro Raffo, per frate Maoranza.
la quale è multo inutile et humile et basta.

Laudato sii, caro Raffo, per frate Xam,
per lo quale ennallumini la posta:
et ello è saggio, et konviene ke non sciva mai risposta.

Laudato sii, caro Raffo, per frate Vostro il Toso,
lo quale ne sustenta et governa,
et produce diversa loffa con coloriti odori et herba.

Laudato sii, caro Raffo, per noi che perdonano
per la Tua foto
et sostengono infirmitate et tribulatione.

Beati quelli ke 'l vedranno in pace,
ka da Te, Altissimo, sirano sbeffeggiate.

Laudato si' caro Raffo, per sora Vostra punuzione corporale,
da la quale nullu radactore vivente pò skappare:
guai a quelli ke pisolano ne le pacata lavoria;
attenti quelli ke trovarà scusa tra le sanctissime voluntati,
ka la clava de giudictio secunda ve farrà male.

Laudate et benedicete caro Raffo et rengratiate
e serviteci cum grande humilitate.

The Mad Stomper
Amen

Il plurale "U"

Gentile Signor Raffo,
con questa mia lettera non voglio parlare del solito "formattone": non sono questi i veri problemi della nostra civiltà. Sono infatti qui per parlarti di qualcosa di molto più serio, di qualcosa che sconvolgerà la lingua italiana. Caro Raffo, data la tua spiccata intelligenza (mi sa che questa sfotte), proprio a te voglio riferire questa mia idea, sicura che ne vedrai anche tu i fantastici benefici. Per spiegarti tutto devo partire da un esempio: c'è un gruppo di ragazze, una qualsiasi persona passa e per chiamarle utilizza il canonico "Ehi, ragazze!!!".
Poniamo invece che il gruppo sia composto da soli maschi. Per richiamare la loro attenzione, grideremo:"Ehi, ragazzi!". Bene, fin qui mi sembra tutto chiaro, giusto?
Ora, poniamo che esista un altro gruppo, composto da ragazze e ragazzi; noi, per chiamarlo, urleremo: "Ehi, Ragazzi!". "Ragazzi"? Perché "ragazzi"? Esiste anche una componente femminile in questa compagnia, perché non ne teniamo conto?! Non è assolutamente giusto usare anche per i gruppi misti un sostantivo maschile! Ma dove sono andate a finire l'emancipazione e la parità dei sessi?
Non ti preoccupare Raffo, io ho trovato la soluzione a questo problema che sicuramente ti sta angosciando. Esiste un'altra vocale inutilizzata, la "U". Per chiamare quel famoso gruppo misto potremmo urlare: "Ehi, ragazzu!!".
Sarebbe rivoluzionario, un nuovo modo di vedere la vita e la società in acui viviamo. Questo modello potrebbe essere attuato anche per tantissime altre cose: insomma, sono un genio (altro che Dante!) ma, come tutti gli intelligentoni un po' incompresi, ho bisogno di una persona che mi assista in questa lotta che punta al cambiamento radicale della lingua italiana.
Cate

Mi sembra davvero una splendida idea Te l'appoggio in toto! In effetti, spesso mi è capitato di passeggiare per le vie del centro e sentire in lontananza la tipica frase: "Come va, ragazzi?". Quante volte non ho dato importanza a tutto ciò, dando per scontato che il gruppetto fosse composto solo da elementi di sesso maschile?
Boh, non lo so quante, comunque tante. Beh, se questa tua piccola (ma sostanziale) modifica alla lingua italiana dovesse prendere piede, a giovarne saranno soprattutto i maschietti, quindi hai tutto il mio sostegno

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

Backstage

LA RABBIA VIDEOLUDICA

TGM ONLINE **www.tgmonline.it**

Cosa ne pensi? Scrivilo su TGM Online

Reazioni isteriche, pugni al monitor e parole grosse che volano per la stanza. Tutta colpa dei diseducativi videogiochi?

Mesi fa fece furore, sul forum di TGM Online, un topic dedicato alle reazioni più o meno inconsulte che ci vedono protagonisti durante le nostre sessioni di gioco. Che dire? Tra una risata e l'altra, s'insinuarono in me alcuni quesiti per certi versi spiazzanti: è così comune la perdita di controllo di fronte a un videogioco? Il prodotto videoludico può essere considerato una sorta di catalizzatore di reazioni verbali e fisiche violente o, più ottimisticamente, una salutare valvola di sfogo per la nostra rabbia repressa? Gli interrogativi sono di per sé abbastanza scomodi e vanno a toccare nervi scoperti del nostro mondo, quegli stessi nervi che spesso e volentieri i detrattori di professione solleticano nelle loro frequenti e odiose reprimende contro i videogiochi. Una cosa è certa: di fronte al muto e impassibile monitor, anche persone generalmente tranquille e posate si lasciano andare a reazioni per loro inconsuete. Come non ricordare quel mio pacifico compagno di classe che, di fronte a Double Dragon, si trasformava in un teppista da strada? Per non parlare del sottoscritto, apparentemente tranquillo, ma capace di inanellare durante una partita una serie di blasfemie degne del peggior scaricatore di porto. Non bisogna ovviamente generalizzare, ma l'attenta osservazione della vita che scorre attorno a noi sembra parlare chiaro in tal senso.

Sgombriamo subito il campo da ogni possibile equivoco: qui non si vuol parlare di videogiochi violenti che generano violenza (quali sarebbero, poi?), quanto di giocatori già predisposti a scatenare comportamenti spesso sorprendenti anche di fronte a prodotti tutt'altro che feroci. Infatti, e parlo per esperienza personale, le reazioni più scomposte (lancio di mouse, distruzione di joypad e tastiere) possono nascere dal confronto con giochi per nulla violenti, come platform, manageriali di calcio o paciose avventure grafiche vecchio stampo. Al contrario, titoli che fanno decisamente leva sulla crudeltà delle azioni, come FPS, picchiaduro e via di questo passo, possono rappresentare validi momenti di sfogo, come testimoniato da un ex frate (!) che dopo estenuanti giornate di lavoro si scarica con sanguinosissime sessioni di State of Emergency. Il fattore scatenante non è quindi da rintracciare nella natura del videogioco, quanto nell'indole del giocatore e, più in generale, nel mondo nel quale è immerso quotidianamente.

Viviamo in una società intrinsecamente violenta, nella quale la violenza è strisciante, spesso invisibile. Forse hanno ragione quei sociologi che definiscono l'uomo sociale una forzatura della nostra storia. L'uomo, a contatto prolungato e coatto con altri suoi simili (pensiamo a un viaggio in metropolitana o al traffico cittadino) tende a esprimere reazioni aggressive, quasi sempre (per fortuna!) metabolizzate sotto forma di semplice fastidio o nervosismo generalizzato. All'interno di ritmi artificiali dettati dalle strategie dell'industrializzazione, abbiamo assunto caratteri innaturali che, in un modo o nell'altro, necessitano di occupazioni tendenzialmente gratuite (e il gioco è tale in quanto non produce materialmente nulla), nelle quali ci venga concesso ciò che di solito è bollato come socialmente sconveniente o peggio. Dalla libera estroversione di turpiloquio ed esaltazione infantile, al desiderio sadico di fraggare decine di masse poligonali, il fenomeno va inquadrato in questo contesto. Il gioco, e nel nostro caso, il videogioco, diventa quindi una zona franca dove staccare i contatti col mondo così come lo conosciamo e dare sfogo alla nostra istintualità mortificata da intere giornate passate con migliaia di persone che nemmeno conosciamo. Ed è in questa istintualità che rientrano anche i fenomeni curiosi e per certi aspetti divertenti citati nel topic. Certo, è accettabile da un bambino la distruzione di una macchinina, ma cosa penserebbe la gente di un adulto che, in seguito a un torto subito, si mettesse a dare calci a una cabina telefonica? L'isolamento del complesso monitor–mouse-tastiera permette di incanalare queste reazioni in un modo del tutto innocuo e, a ben vedere, salutare. Se escludiamo la devastazione di costosi articoli hardware, mai piacevole per il nostro portafogli, la perdita di controllo di fronte a Championship Manager o Prince of Persia assume un aspetto molto più rassicurante. Le trasformazioni di persone tranquille in isterici giocatori o implacabili cecchini virtuali sono dunque due facce della stessa medaglia, in parte frutto di percorsi sicuramente personali, ma sempre legati a doppio filo alla realtà generale di cui siamo parte.

Vediamo quindi il videogioco come necessario e auspicabile momento di liberazione, evitando frettolose e profondamente ingiuste accuse di istigazione alla violenza e idiozie simili. La violenza è purtroppo già ampiamente presente attorno a noi. Utilizzando sovente gli stessi linguaggi della società, il videogioco ci permette di affrontare a viso aperto le barriere che il mondo contemporaneo ci obbliga a rispettare (questa sì è violenza!), con la promessa di poterle infrangere, anche solo per la durata di una singola partita. Che questa infrazione si estrinsechi con una parolaccia, un pugno alla tastiera, un comportamento da beota o il semplice godimento catartico di un'azione videoludicamente violenta, beh, poco importa. L'importante è dare la possibilità a lati caratteriali che nemmeno sospettiamo di possedere di vagare liberi per la stanza, allentando la pressione che più o meno consciamente sentiamo montare in noi dopo una settimana di lavoro o un faticoso esame. D'accordo, una volta estratto il CD dal lettore e spento il PC torneremo "da questa parte", ma indubitabilmente più leggeri, scaricati e, perché no, felici. E scusate se è poco...

IL PARADISO HA TROVATO UN NUOVO EROE

SONO MORTO COME DANIEL GARNER

CONDANNATO A PORTARE DOLORE TRA L'INFERNO E IL PARADISO,

HO PERSO LA FEDE, MA HO GUADAGNATO UN NUOVO NOME.

ORA IO SONO LA NUOVA PREGHIERA DEGLI ANGELI.

20 livelli
in modalità single - player

5 diverse modalità
multi - player

Dettaglio grafico
senza rivali

PAINKILLER

PAINKILLERGAME.COM

www.atari.it

ATARI

MATURE 17+ M Blood and Gore Violence ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

PC CD-ROM SOFTWARE

XBOX

PLAYS BEST ON ALIENWARE

POWERED BY gameSpy

The way it's meant to be played NVIDIA

PEOPLE CAN FLY

DREAMCATCHER

© 2003 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Alienware is a registered trademark of Alienware Corporation. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Software platform logo (TM and ©) 2003 IEMA. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.

12+
www.pegi.info

LA GENIALITÀ DI ANNIBALE E IL CORAGGIO DI SCIPIONE L'AFRICANO SI SCONTRANO PER IL DOMINIO DEL MONDO

218 A.C.
Il Passaggio Delle Alpi
50.000 uomini, 9.000 cavalieri e 37 elefanti... Annibale si dirige verso il cuore di Roma. Nel frattempo le legioni, sbarcando in Hispania, attaccano la sua retroguardia.

219 A.C.
Assedio Di Saguntum
La conquista di questa città, alleata di Roma, da parte delle truppe di Annibale, scatenà la II Guerra Punica.

216 A.C.
La Battaglia Di Cannae
Il genio militare di Annibale infligge alla macchina da guerra romana la peggiore delle sue sconfitte. Malgrado ciò, la sua indecisione al momento di prendere la città cambia il destino della guerra e, forse, della storia.

ROMA
CANNAE
TARRACO
SALMANTICA
OBILA
SAGVNTVM
CARTAGO NOVA
GADES
UTICA
ZAMA
CARTAGO
PANORMVS
MESSANA
SIRACVSA

209 A.C.
Resa Di Cartago Nova
In Hispania si succedono le vittorie delle legioni nei confronti dei cartaginesi e degli iberici e, dopo una battaglia epica, Roma ottiene la resa dell'avamposto cartaginese nella penisola Iberica.

264 A.C.
Invasione Della Sicilia
Roma sbarca a Messina e sfida Cartago per dominare il Mediterraneo.

238 A.C.
Conquista Di Gades
Per ristabilire il suo potere in seguito alla sconfitta nella I Guerra Punica, Cartago volge lo sguardo alle ricchezze dell'Hispania.

146 A.C.
La Caduta Di Cartago
La distruzione della capitale cartaginese pone fine alla III Guerra Punica e apre la strada all'egemonia di Roma durante i successivi sei secoli.

202 A.C.
La Battaglia Di Zama
Assicuratosi il dominio dell'Hispania, Scipione l'Africano ottiene la fondamentale vittoria di Zama, nell'Africa del Nord.

I creatori di Imperivm RTC ti svelano tutte le chiavi del gioco su www.fxplanet.com

BASATO SU FATTI STORICI

IMPERIVM RTC
LE GUERRE PUNICHE

RTC Real Time Conqvest

STRATEGIA IN TEMPO REALE ORIENTATA ALLA CONQUISTA MILITARE. ELEMENTI DI RUOLO CHE ASSUMONO UN'IMPORTANZA FONDAMENTALE NEL COMBATTIMENTO E UNA LINEA NARRATIVA BASATA SU FATTI, BATTAGLIE, PERSONAGGI E LUOGHI STORICI. È QUESTO IL CONCETTO RTC. IMPERIVM TI INVITA A SCOPRIRLO.

FX INTERACTIVE